

ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ



ИГРОМАН

№10 (133) 2008

В РАЗРАБОТКЕ

FUEL
BULLY
WANTED
DIVINITY 2
RED ALERT 3
GOTHIC 4
THE GODFATHER 2

ВЕРДИКТ

SPORE
SAINTS ROW 2
MERCENARIES 2
CRYSIS WARHEAD

Risen

НОВАЯ RPG ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GOTHIC!

НА DVD
**WORLD OF
WARCRAFT**

14 ДНЕЙ БЕСПЛАТНО



08010>

ЧАСТЬ
ТИРАЖА С **2DVD**

www.igromania.ru

...И ДРУГИЕ НЕОЖИДАННЫЕ ИГРЫ С **GAMES CONVENTION 2008**

ИГРЫ EA
НА ВЫСТАВКЕ ИГРОМ 2008
ВДЦ, пав.57, 2-й этаж, 7-9 ноября

БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ – ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТАК ВАЖНО? НЕ ПОДСКАЖЕТЕ, ГДЕ ЗДЕСЬ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ НОВЫЕ ХРОМОСОМЫ? А КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ЩУПАЛЬЦАМ? КРАСОТА, УДОБСТВО ИЛИ КРАСОБСТВО? А КАК ЛУЧШЕ – ГЛАЗКИ ВЕЕРОМ ИЛИ ХВОСТИК БАНТИКОМ? ЕСЛИ ГЛАЗА – ЗЕРКАЛО ДУШИ, ТО СКОЛЬКО ДУШ У СОРОКОГЛАЗКИ? А МОЖНО ВМЕСТО РУК – НОГИ? Я СПЕТАЮ В СОСЕДНЮЮ ГАЛАКТИКУ НАНАДОЛГО – ПОДОЖДЕТЕ? ЧТО ЛУЧШЕ – АГРЕССИВНОЕ ДРУЖЕЛЮБИЕ ИЛИ ДРУЖЕЛЮБНАЯ АГРЕССИВНОСТЬ? А ЧТО, БЫВАЕТ ДРУГОЙ ТУРИЗМ, КРОМЕ КОСМИЧЕСКОГО? СЧИТАЮТ ЛИ ИНОПЛАНЕТАНЕ САМИ СЕБЯ ВНЕЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИЕЙ? ЕСТЬ ТАКОЕ ЖЕ НЕБО, НО ДРУГОГО ЦВЕТА? РАЗРЕШИТЕ К ВАМ ПРИСТЫКОВАТЬСЯ? КОЛЛЕГА ИЛИ КОТЛЕТА? И КУДА НАС ЗАНЕСЛО? А КЕМ ВЫ ХОТИТЕ СТАТЬ, КОГДА ОТРАСТИТЕ ЛАДЫ? КАКУЮ ВСЕЛЕННУЮ СОЗДАТЕ ВЫ?



СПОРЕМ, КОНТРОЛИРУЙТЕ ЭВОЛЮЦИЮ, СТРОИТЕ ЦИВИЛИЗАЦИЮ И ИЗУЧАЙТЕ УДАЛЕННЫЕ УГОЛКИ КОСМОСА. ВАШИ ДЕЙСТВИЯ ОГРАНИЧЕНЫ ТОЛЬКО ВАШЕЙ ФАНТАЗИЕЙ. ВАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧНЕТСЯ НА WWW.SPORE.COM



© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также название SPÖRE являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Название и логотип Mac являются зарегистрированными товарными знаками Apple Computer Inc. в США и других странах. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Участвуй в онлайн-лиге на портале www.ealeague.ru! Стань лучшим в России!

ASUS рекомендует Windows Vista® Ultimate

ASUS M70V



Ноутбук ASUS M70V
создан на базе
процессорной технологии
Intel® Centrino® 2



ASUS M70V – больше, чем full HD

С предустановленной подлинной ОС Windows Vista® Home Premium

Этот безупречно выглядящий мультимедийный ноутбук с диагональю 17" заставит Вас по-новому взглянуть на многое. Яркий и контрастный экран с разрешением 1920 x 1200 пикселей обеспечивает высочайшее качество картинки и, в сравнении с разрешением full HD, дает Вам больше рабочего пространства для длительной и комфортной работы. Впечатления от игр и фильмов становятся поистине незабываемыми. Этому способствует бо́льшая плавность звука, воспроизводимого с встроенными брендовыми динамиками Altec Lansing и сабвуфером.

Но и это далеко не всё – ASUS M70V предоставляет пользователям огромное количество продвинутых возможностей. Среди них – функция автоматической настройки яркости, емкость дискового пространства в 1 ТБ (2 x 500 Гб) с возможностью хранения в среднем до 285 000 цифровых фотографий, 25 000 песен или 120 часов видео в HD-качестве, мультимедийный тачпад, легко переключающийся из одного режима работы в другой. Кроме того, ASUS M70V – образец нового стиля в дизайне моделей: ультратонкие бороздки на поверхности ноутбука вызывают приятные для многих ассоциации с виниловыми пластинками, а дизайн панели управления и блестящего, как зеркало, корпуса по эстетичности сравним лишь с самыми дорогими автомобилями.

Возвратная гарантия 2 года

www.asus.ru

Горячая линия ASUS (495) 23 11 999

ASUS (495) 595-8045, Белый Берег - LHMPOB (495) 730-30-30, СитиМакс (495) 785-65-55, 8 (800) 555-6-555, Империум (495) 223-23-23, POLARIS (495) 755-55-57, Москва - Ассентум (495) 720-74-54, IDN (495) 8-444-3333, Простор (495) 177-43-77, Сатурн (495) 788-88-88, ТРК (495) 728-08-38, Телнет Групп (495) 960-4305, УРАH (495) 775-82-02, Ф-центр (495) 505-6467, МЭДУС (495) 628-23-62, O.D.I. (495) 221-1111, СВЯТОТ (495) 765-55-54, Мелком (495) 981-84-84, Бюо (495) 234-28-44, Пронет (495) 718-3666, Юнтел (495) 271-8380, OCS (495) 899-25-75, (812) 324-28-72.

Санкт-Петербург - Алья (812) 307-90-70, МЭС (812) 329-75-00, Бел (812) 374, Компьютерный мир (812) 333-70-33, СТР Компьютер (812) 345-45-91, Велоспорт (812) 4230-30-454, Восток-РЭТ (4710) 77-53-39, Екатеринбург - Била (343) 222-0209, Майус - Мител (383) 258-001, Казань - Ноутбукс (843) 264-70-01, Краснодар - Визар (861) 710-10-11, Сибирь (861) 210-30-90, Красноярск - Алерс (391) 566-561, Космос - Сб (3912) 58-49-52, Сибирь (3912) 49-11-11, Новокузнецк - НЭТА (863) 210-33-11, Тельюкс (393) 210-53-33, Ямал (393) 212-00-05, Тотьма (393) 362-00-44, Омск - Ритм (3812) 23-04-32, Пермь - Ристар Ноутбукс (342) 275-01-11, Ростов-на-Дону - Сатурн (863) 245-11-77, Ахтунг (863) 232-41-78, Самары - Гипан (846) 270-17-07, Саратов (845) 241-67-53, Сателит (846) 224-03-03, Саратов - Алья (845) 444-11-11, Татнекс - Илсин (8552) 54-00-00, Тюмень - Крафт (3452) 297-0707, Уфа - Билком (343) 250-25-12, Урал-93 (347) 260-00-02.

Искл, исключит Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.



встроенные динамики Altec Lansing



мультиточечный емкостный тачпад

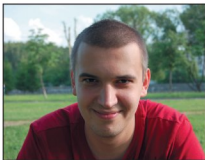


развлекательный дизайн панели IIR

ASUS
Rock Solid • Heart Touching

ИГРОМАНИЯ

10 ОКТЯБРЬ
(133) 2008
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Одни медведи ходят

Еще с петровских времен в сознании европейцев существует одна четкая ассоциация: Россия — это медведи. Образ этого дикого зверя как нельзя лучше подходил странной северной стране, населенной непонятными людьми. Стереотипы за все эти века так и не изменились: даже сегодня заголовки западных газет не поражают разнообразием: «Русский медведь пропущен» (Handelblatt), «Не надо злить медведя» (Wall Street Journal), «Остановите медведя» (International Herald Tribune). Единственную достойную альтернативу избитому моллю стереотипу о «медведе» предлагают, как всегда, компьютерные игры, где, кроме русских-медведей, также встречаются русские-монстры, русские-супергерои, а также русские-водители боевых человекоподобных роботов (подробности на стр. 166).

Привет!

После окончательного превращения лос-анджелесской Е3 в «выставку белых дверей» ежегодная лейпцигская Games Convention теперь уже официально называется крупнейшей игровой выставкой на планете. Не факт, правда, что от этого стало легче. Не подумайте плохо: в плане шоу у Лейпцига по-прежнему все в порядке — такого обилия гигантских стендов, полуголых женщин и простых посетителей сейчас в мире больше нет нигде. А вот в плане игр как-то не очень: буквально два-три приличных анонса и несколько новых имен, ну а смотреть в двойной раз на изумительно прекрасный *Mitot's Edge* нет уже никаких сил. Поэтому в этом месяце у нас не совсем стандартный GC-репортаж (стр. 37), а только о том, о чем мы еще ни разу не писали в «Игромании». Сегодня в программе: новая RPG от бывших авторов *Gothic*, новая RPG от нынешних авторов *Gothic*, метеорологический автосимуляторный коммунал *Fuel*, шутер по мотивам бекхамбетовского «Особо опасен», а также немного нового о старом — живая версия *Demigod*, свежее демо *Empire: Total War* и так далее.

Другая важная новость месяца: начали выходить главные игры осенне-зимнего сезона. Потихоньку дошел до релиза *Crysis Warhead* (стр. 100), который по совсем уж большому счету оказался все тем же *Crysis*; вышел совершенно мажоритарный GTA-клон *Saints Row 2* (стр. 96), где среди прочего угара можно сделать так, чтобы главный герой всю игру ходил в костюме гигантского хот-дога; наконец, в продаже появились не нуждающиеся в представлении *Sport* (стр. 86).

Тут на всякий случай предупреждаем: *Sport* — это далеко за рамками обычных компьютерных игр, какими мы их привыкли видеть все эти годы. Это одновременно и глобальный социальный эксперимент, и цифровая модель развития жизни во вселенной, и тренажер сложности для любителей смотреть на звезды — в общем, это все что угодно, только не игра. Совсем не факт, что новый шедевр Уилла Райта (а это человек когда-то придумал *The Sims*, так что можете не сомневаться — в плане экспериментов у него большого опыта) понравится буквально всем: для более-менее увлеченных игроков вроде нас с вами в *Sport* не найдется ни одного серьезного вызова. Но с другой стороны, не-игра *Sport*, прикиньтесь стратегией, то RPG, а то и вообще «Космическими рейнджерами», делает одну очень полезную вещь: заставляет думать. Думать не о том, о чем мы думать привыкли (как прокатиться до следующего уровня, где охотать побольше полезных биомассы, как собрать все золото на карте), а на вечные темы (кто мы? зачем мы здесь? в чем смысл всего этого вокруг?). Кроме шуток — уже просто думать иногда бывает очень важно.

И в конце еще одна хорошая новость: на DVD этого номера находится главный супербокс сезона — официальный русский клиент *World of Warcraft*, самой, на секундочку, популярной и все еще лучшей онлайн-ролевой RPG в мире. Если вы вдруг до сих пор еще ни разу не были в Азероте, то берите нас диск, вводите код (такой специальный листочек с ним должен лежать (да-да между страницами) и сделаете это уже, наконец! Сейчас или никогда.

РЕДАКЦИЯ
Начальник и главный редактор Александр Кузьменко
Выпускающий редактор Игорь Варновский
Редакторы Алексей Макаренко Олег Ставицкий
Редактор рубрик Николай Пегасов Алексей Мусатов Станислав Ломанов Георгий Курган
Желтый цех Николай Арсеньев
Дизайн и верстка Михаил Корбачев, руководитель верстки Сергей Соловьев, дизайнер Дмитрий Демисов, дизайнер Роман Гринин, обложка Изабелла Шикова, корректор Марья Луговская Анна Попельская Дмитрий Зайцев Надежда Наврова
Помощник корректора РВ Нина Нестеренко

РЕДАКЦИЯ DVD
Председатель редакционного совета Редуктор Игорь Асеев
Дизайн и верстка Илья Галеев
Программирование Дмитрий Михайлов
www.igromania.ru
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Баткин Ирина Семенова Ирина Осипенко

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Динишвили

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
www.igromania.ru
Телефон: (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Игорь Нестеренко (igornest@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (итальянский) Юлия Овчарова (ovcharova@igromania.ru)
Маркетинг Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова Светлана Лозова, Светлана Пихова, Мария Кирюхина

ОСОБЕННОСТИ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
www.adon-prs.ru
Телефон: (495) 642 8780
Менеджеры Юлия Воробьева Ирина Ермакова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галеева

ДЛЯ СВЯЗИ
111123, Москва, шоссе Звездного, в 56, стр. 22
Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e-mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE
Publisher and Editor in Chief Александр Кузьменко (alex@igromania.ru)
Executive Editor Igor Varnovsky (igor@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitskiy (stavitskiy@igromania.ru)
RV Nina Nesterenko (nina@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Osipenko (osipenko@igromania.ru)
Contact: 56/32 Shosse Zvezdnogo, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

При сатерации или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» обязательна. Копирование материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все опубликованные материалы являются собственностью редакции. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в тираже 10 000 экз. с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовой коммуникации (Свидетельство о регистрации № 1077-19027 от 28 июля 2003 года, № 0012003-00018-0000).

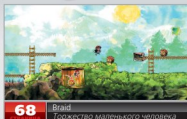
Вся информация: (495) 730 4014
Печать: 1000 экз. в год
Тираж: 10 000 экз.
© Игромания, 1997-2008
© Igromania, 1997-2008
Тираж 234 845
Ссылка 234 845

Если у вас возникли технические проблемы с заказом DVD-приложений, пожалуйста, обратитесь по адресу info@igromania.ru или по телефону редакции. Следующий номер «Игромания» выйдет в продаже с 28 октября!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru



Games Convention 2008
Как подсаживаются на колеса



Braid
Торжество маленького человека

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 10-26

Новостной меридиан	10
Даты выхода игр	24

DVD-МАНИЯ 28-32

Слово редактора	28
Сделано в «Игромании»	29
Темы DVD * Патчи * Бонусы игровой зоны	30
Супербонус	31
Киберспорт на DVD * Машина времени	32

ВИДЕОМАНИЯ 34

Репортаж с Games Convention 2008 * Геймплей Heavy Rain	
Превью Brothers in Arms: Hell's Highway * Обзор Too Human	34

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 37-54

Репортаж с Games Convention	
Вступительное слово	37
Risen	38
Arcania: A Gothic Tale	39
Divinity 2: Ego Draconis	40
Dragon Age: Origins	41
Empire: Total War	42
Anno 1404	43
Demigod	45
Need for Speed: Undercover	46
Fuel	47
Call of Duty: World at War	48
Wanted	49
The Godfather 2	50
Заметки с выставок	52
Фотогалерея	53
Заключение	54

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 56-77

Рейтинговая система рубрики R&S	56
Carrier Command: Gaea Mission	57
Evil Days: Pound of Ground	58
Overlord 2	60
Мутное время	62
Hearts of Iron 3	64
Chronostorm: Сибирский рубеж	66
Braid	68
Command & Conquer: Red Alert 3	70
Bully: Scholarship Edition	74

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 78-81

Три лучших мода для Unreal Tournament 3	78
---	----

R&S: ВЕРДИКТ 82-115

Мини-рецензии	
Слово редактора * Хроники Тарр: Стражи пограничья	82
Восхождение на трон: Валькирия * The Sims 2: Apartment Life	83
Code of Honor 2: Conspiracy Island * Deadliest Catch: Alaskan Storm	
Beijing 2008 * Premier Manager 09	84
Полные рецензии	
Sports	86
Saints Row 2	96
Crysis Warhead	100
Mercenaries 2: World in Flames	104
Collapse	106

Алфавитный список игр в номере

7.62	123
9 a porta	191
A Vampire Story	194
Age of Conan: Hyborian Adventures	178, 190
Age of Empires	13
Age of Mythology	13, 120
Acorn: The Tower of Eternity	178
Alan Wake	16
Anno in the Dark	122, 237-238
American McGee's Alice	173
Anarchy Online	178
Anno 1404	44
Arcania: A Gothic Tale	39
Assassin's Creed	123, 123, 126, 237
Auto Assault	262
Battlefield Heroes	34
Battlefield: Force of Resistance	234
Beijing 2008	84
BioShock	126
BioShock	14, 122, 123, 172-173, 227
Blacklight	127
Blacklight	127
Brothers in Arms: Hell's Highway	34, 188
Bully: Scholarship Edition	74, 120
Burnout Paradise	38
Carnival Revenge	123
Call of Duty 2	48
Call of Duty 2: Modern Warfare	14, 123, 127
Call of Duty: World at War	34, 48
Carmageddon	123
Carrier Command: Gaea Mission	57
Castle	167
Castle	167
Champions Online	200
Chaos	23
Chronostorm: Сибирский рубеж	122, 174, 46
City of Heroes	178
City of Villains	178
Clive Barker's Jericho	122
Code of Honor 2: Conspiracy Island	84, 120
Codemasters: Fantasy Golf War	18
Codemasters: Eagle	170
Colleges	166
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	122
Command & Conquer 3: The War of the Witches	36, 184
Command & Conquer: Red Alert	38, 32
Command & Conquer: Red Alert 2	14, 24, 79, 124, 168, 169
Commander: Napoleon at War	120
Commander: Behind Enemy Lines	170
Communist Mutants from Space	170
Condemned: Criminal Minds	10, 123
Counter-Strike	10, 123
Crysis	106
Crysis Warhead	106
Cyberpunk	15, 30, 123, 237
Cyberpunk	11
Dare to Dream	136
Dark Knight	25
Dead Space	18, 24, 127
Dead Space	46, 120
Demigod	45
Destroy All Humans!	126, 123, 235
Devil May Cry 4	237, 237
Diablo 2	231
Diablo 2	237, 237
Dimensionality	120
Divinity 2: Ego Draconis	40, 120
DOOM	237, 237
DOOM 3	124
Dragon Age: Origins	41
Drinking The Dark	234
Duke Nukem 3D	125, 226
Duke Nukem Forever	125, 226
Dune	227
Dungeons & Dragons	176, 199
Earth No More	172
Earthworm Jim	172
Empire: Total War	34, 42
Europa Universalis 3: Complete	12
Europa Universalis 3: The Monks of the West	12
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition	12
Europa Universalis 3: The Monks of the West	12
EverQuest 2	126
EverQuest 2	126
Evil Days: Pound of Ground	58
Expansions	112
Expansions	112
F&S: A Project Origin	11
Fable 2	13
Fahrenheit	13

КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.



на правах рекламы



Цена – 27599 рублей



iRU Brava Home 126W на базе суперсовременного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 126W изменит Ваше представление о работе на компьютере.

С 2007 года на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.

iRU Brava Home 126W

процессор Intel® Core™2 Quad Q9300 с частотой 2.5GHz
видеокарта NVIDIA GeForce 9600 GT с 512Mb памяти
мультиформатный DVD привод
встроенный кардридер
гарантия 3 года

Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»
www.positronica.ru

Официальный дистрибьютор ПК iRU – компания MERLION, www.merlion.ru

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.

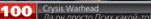
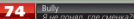


iru®

www.iru.ru

Корпорация Intel не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

© 2008 г. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiu, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiu Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежит корпорации Intel на территории США и других стран. Реклама.

[illegible]

Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 192

цветной лазерный принтер Samsung Gamma



АКЦИЯ «ИЩИ ЦВЕТ»
эксклюзивная футболка
в подарок!



CLP-315



CLX-3175

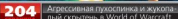
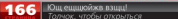
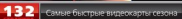
Гамма положительных эмоций в подарок!

Представь... бесшумная работа с ярким результатом. Новая линейка цветных лазерных принтеров и многофункциональных устройств Gamma* от Samsung создана специально для тебя. Эти модели – самые компактные в своем классе и не занимают много места, а специально разработанные тонеры делают цветные отпечатки яркими и насыщенными.

Хочешь позитива? Прими участие в промоакции Samsung «Ищи цвет». купи цветной лазерный принтер или МФУ Samsung CLP-300, CLP-300N, CLP-310, CLP-310N, CLP-315, CLP-315W, CLX-2160, CLX-2160N, CLX-3170FN, CLX-3175, CLX-3175N, CLX-3175FN и CLX-3175FW и получи в подарок дизайнерскую футболку, разработанную специально для тебя!

*Гамма

SAMSUNG



Адвентурерские игры	
Adventurer's Vault	222
Battlefield Evolution	223
Dungeons & Dragons	223
EuroWars	223
Exotic Wars	223
Field of Glory	223
Game of Thrones	223
Glory of Rome	223
Heroscape	223
Imperial War	223
Kingdom Rush	223
Lords of the Realm	223
Magic: The Gathering	222, 223
Scepter Tower of Spellgard	222
The Lord of the Rings: The Board Game	223
Warhammer	223
Викингс	222
Гольфшниц	222
Доминион	222
Царь-шахматы	222

№ номера:			
1C	59, 113, 171, 203, 211, 219	Razer	1
Antec	149	SanDisk	2
Asus	150	Samsung	3
AverMedia	19	Samsung Pleomax	21, 25, 33
BenQ	151	Sony	4
Bioslar	152	Sony Cyber-shot	5
Canon	153	Toshiba	6
CyberPower	154	Тoshiba	11, 15, 63, 67, 85, 108, 110
Defender	155	АКРА	7
Digital	156	АКРА	8
Electronic Arts	35	АКРА	9
Exocore	157	Игровые	20
GamePark	9	Новый диск	72, 75, 183, 196
IKU	158	Российский М	94-95, 117, 119
Intel	159		

Jump in.

XBOX 360.

Реклама



1890
РУБ

НОВИНКА

Too Human - это новый эксклюзив для консоли Xbox 360 в жанре Action/RPG. Взрывные рукопашные схватки и отчаянные перестрелки, а также сражения поистине эпических масштабов. И все это на фоне захватывающего сюжета по мотивам скандинавской мифологии



14990
РУБ

XBOX 360.ELITE



И ЕЩЕ БОЛЕЕ 200 ИГР ДЛЯ XBOX 360

м. Тульская ТРЦ "Ереван Плаза" +7 (495) 542-55-89; м. Киевская ТРЦ "Европейский" +7 (495) 228-08-67; м. Багратионовская ТК "Торбушин Двор" +7 (495) 737-49-38; м. Новые Черемушки ТЦ "Черемушки" +7 (495) 661-45-56; м. Багратионовская ТЦ "Торбушка" +7 (495) 145-66-38; м. Академическая ТЦ "Рио" +7 (495) 980-49-57
WWW.GAMEPARK.RU +7(495)221-27-22 +7(495)221-28-22 sales@gamepark.ru

GamePark
специализированные магазины игр



Ведущие рубрики: **Георгий Курган, Илья Янович, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин** (новости киберспорта) • Комиксы: **Сергей Христенко**

СКАНДАЛЫ

Эффект Mass Effect

«S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО» ПОВТОРИЛ ИСТОРИЮ PC-ВЕРСИИ MASS EFFECT

Все вы, конечно, помните печальную историю с PC-версией **Mass Effect**: игра категорически отказывалась нормально работать на Windows XP, ругалась, вылетала в систему, да и вообще вела себя хамски. Кажется бы, отдельным разработчикам не грех учесть этот урок и не повторять чужих ошибок. Но кое-кто, видимо, предпочел учиться на ошибках собственных. Конкретно — компания **GSC Game World** со своим «**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**». В нашей рецензии на игру мы писали, что выставленные нами 8,5 баллов действительны только в том случае, если разработчики сумеют отловить все фатальные баги игры.

Так вот, не сумели. Более того, после релиза ошибок обнаружилось еще больше, чем удалось увидеть нам (в GSC-то игру запускали на специально подготовленном железе). В первые же несколько дней после релиза игры форум разработчиков просто-таки разорвало от наплыва разгневанных покупателей: люди жаловались на вылеты в Windows, зависания, битые сохраненные игры и прочие ужасы. Надо отметить, что служба поддержки среагировала настолько

оперативно, насколько это вообще было возможно, и первый патч появился в течение одного рабочего дня. Вторая «заплатка» вышла через неделю, и после нее ситуация с игрой вроде бы стабилизировалась. Но тут нельзя не вспомнить про еще одну ноу-хау патчей от GSC: после их установки сохраненные игры из предыдущих версий вообще не работают. Поэтому те «счастливчики», кто начал играть раньше всех, были вынуждены проходить игру заново по два-три раза.

Если вы еще только собираетесь поиграть в «Чистое небо», вот краткий список того, что нужно сделать для наиболее комфортной игры:

1. Проверьте, чтобы ваш компьютер соответствовал системным требованиям игры: если там указан конкретный сервис-пак для вашей ОС, то даже и не надейтесь, что игра успешно будет работать без него. Если вы — обладатель 64-битного издания Vista, то вам крупно не повезло: игра будет работать крайне нестабильно.

2. Установите самые свежие драйвера для вашей видеокарты (те, в которых есть поддержка игры; на момент отправки

номера в печать такие драйвера еще были на стадии бета-тестирования).

3. Удалите/отключите все эмуляционные программы типа DAEMON Tools, система защиты может с ними конфликтовать.

4. Установите последний на данный момент патч.

5. Запускайте игру и молитесь. Кстати, мы запросили комментарии у самой GSC, и там нам ответили, что тестирование игры началось чуть ли не в апреле месяца, причем отладкой занималось не только внутреннее подразделение компании, но и внешняя команда тестеров из Польши, а также тест-лаборатория производителей видеокарт. Куда смотрели все эти люди, не очень понятно.



Можно сколько угодно пытаться «склеить» игру патчами, но доверия игроков этим уже не вернуть.

КОМИКСОВ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ НЕ БУДЕТ



©ХРИСТЕНКО

Ubisoft анонсировала новую часть CSI (серия детективных квестов по мотивам популярного телесериала). В CSI: NY нам предстоит привычные для подобного рода игр вещи: собирать улики, осматривать место преступления, допрашивать подозреваемых и решать головоломки. Над сюжетом игры работают авторы сериала.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Акелла

СРОЧНО В НОМЕР



Монолит страха

ПРАВА НА НАЗВАНИЕ F.E.A.R. ВОЗВРАЩАЮТСЯ
К MONOLITH ENTERTAINMENT

Гаражная распродажа Activision Blizzard по случаю извещения от «бесперспективных» брендов и студий все-таки обернулась чем-то хорошим. А именно: компания **Monolith Entertainment** выкупила права

на название **F.E.A.R.** В связи с этим **Project Origin** срочно переименовали в **F.E.A.R. 2: Project Origin**. Ищите игру на всех современных платформах (конкретно — PC, Xbox 360, PS3) начиная с 10 февраля будущего года.



Мертвая девочка Альма теперь снова в F.E.A.R.

ИГРОВОЕ КИНО



МОГУЧ, ВОНЮЧ И ВОЛОСАТ

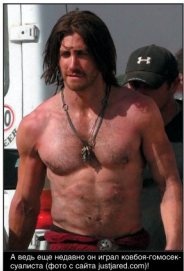
ПЕРВЫЕ КАДРЫ СО СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ PRINCE OF PERSIA

Just Jared.com, сайт, посвященный новостям из мира кино,

опубликовал любопытное фото. На нем Джейк Джилленхал, исполнитель роли

Принца Персидского, впервые выходит на съемочную площадку в своем новом сценическом образе... накрапанного, волосатого мужика с целой гривой волос. А вы говорите — «Горбатая гора»!

Дело было в Марокко — именно там (а также в Англии) идут съемки. Напоминаем, что в фильме принц Дастан, в точности как и в оригинальной игре, спасает пещеры времени от погладания не в те руки. Помогать ему в этом будет некая Тамина (а как же Фара?), которую играет Джемма Артертон.



А ведь еще недавно он играл ковбоя-гомосексуалиста (фото с сайта justjared.com)

DRACULA: ORIGIN ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ



Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возвращать души умерших.

Если граф найдет рукопись, он сможет воскрешать мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы — профессор Ван Хельсинг...



Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: основные дома, зеркала, чешки...

Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании.

Более 40 второстепенных персонажей.

Готическая атмосфера романа Брэма Стокера.

www.akella.com



ХИТ ZONA

М.бигло

Настоящее

Акелла



Акелла

РЕКЛАМА



Paradox Interactive в октябре этого года выпустит сборник *Europa Universalis 3: Complete*, куда войдут оригинальная игра плюс два аддона: *Napoleon's Ambition* и *In Nomine*. Издание ценно тем, что дополнения в корпоративном варианте никогда не пропадали — их распространяли только через сервис GamersGate.com.



СКАНДАЛЫ

Во имя отца, и сына, и святого Спория

SPORE ОБВИНИЛИ ВО ВСЕХ СМЕРТНЫХ ГРЕХАХ

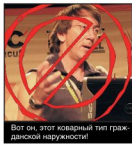
Этого просто не могло не случиться. Как вы знаете, последние несколько лет в США набирает обороты мощная оппозиция теории Дарвина — креационизм. Странники этого подхода заявляют, что наш мир в том виде, каким мы его знаем, никак не мог сформироваться по воле случая (и уж тем более в результате естественного отбора), а является творением бога. Взгляды креационистов варьируются от примитивно-философских (процесс эволюции имел место, но и он — часть божественного замысла) до без пяти минут экстремистских (бог создал Вселенную ровно за шесть дней).

Оставим в стороне морально-религиозную сторону. Нам важно другое: в связи с выходом *SpoRE* активизировались и противники этой игры, как раз из стана радикальных креационистов. Эти люди (точнее, мы подозреваем, что в данном случае это один человек — сайт являет собой обычный блог, все записи в котором пишет пользователь с именем admin) создали сайт *antispoRE.com*, на котором изо дня в день возмущаются, как же ужасна игра (она же учит детей теории эволюции!), возмущенно обсуждают пикантного вида существ из *SpoREpedia*, смакуют любые негативные подробности, касающиеся *Electronic Arts* и Уилла Райта. «Восьмь с половиной тысяч человек разрушают умы наших де-

тей!» — пишут они о команде разработчиков *SpoRE*.

А между тем сам Уилл Райт (кстати, атеист) еще за несколько недель до выхода игры пытался заверить общественность, что он никого не хотел обидеть, он даже боялся, что его *SpoRE* слишком сильно намереваются на божественную роль игрока: «Мы не хотели слишком углубляться в креационизм. В нашей игре вопрос о том, кем является игрок, остается открытым. Многие могут подумать, будто мы предлагаем им играть за Бога, но на самом деле мы не хотели, чтобы игрок отождествлял себя с кем-то конкретным. И уж тем более мы не хотели обидеть религиозных людей». Ска-

зано это было в контексте того, что агрессивно настроенные атеисты обвиняют игру в приверженности религиозным идеям. То есть на Райта ополчились все сразу. Бедный Уилл, мы-то знаем, что ты это не со зла!



Вот он, этот коварный тип гражданской наружности!

ПОДРОБНОСТИ

А что это было?

FORCE UNLEASHED ЗАЯВИЛИ ДЛЯ PC... И ТУТ ЖЕ ОТМЕНИЛИ

Мы уже было отчаялись, когда *LucasArts* официально подтвердили, что *Star Wars: The Force Unleashed* на PC не будет, но тут вдруг поползли слухи, что компьютерную версию ждещего экшена все-таки делают, якобы это подтвердил глава компании *Pixelux Entertainment* (ответственный за физическую технологию *Digital Molecular Matter*, используемую в игре) во время выступления на конференции *VISION 08*. *LucasArts* не заставила ошарашенную публи-

ку долго ждать: пресс-служба тут же опровергла все слухи, заявив, что PC-версия никто точно не занимается.

Похотная ситуация приключилась с *Epic Games*. В одной из бесед с журналистками Клифф Блехински, ведущий геймдизайнер *Gears of War 2*, сообщил, что ПК-версия не планируется. Но точно такие же заявления «эпики» уже делали два года назад, а потом оказалось, что *Gears of War* на персоналках все-таки будет.



Force Unleashed западная пресса уже успела смеяться с грязью — оценки выставляют в районе шестерки.

ИНДУСТРИЯ

Самураи не сдаются!

ТЕСМО НЕ ХОЧЕТ СОЕДИНЯТЬСЯ СО SQUARE ENIX, ЗАТО ХОЧЕТ С KOEI

Знаменитая студия *Square Enix* (*Final Fantasy*) в начале сентября изъявила желание приобрести другую японскую игровую компанию — *Tecmo*. Причем на довольно цивилизованных условиях: структуры компаний предполагалось сохранить, создав лишь общее правление, да и сумму предлагали нестыдную: по цене \$8,46 за акцию, на 30% больше их текущей стоимости (общая сумма оценивается в \$205 млн).

Поразмыслив, боссы *Tecmo* ответили отказом, тут же сообщив о планах слияния с японцами из *KOEI*. Причем все формальности стороны планируют утрясти уже к ноябрю. Выбор *Tecmo*, безусловно, странный: даже после этого слияния компания будет в разы меньше по уровню капитала, чем *Square Enix* сегодня. Так что создатели *Final Fantasy* и сами не на шутку заинтересовались, чем же руководствуются в *Tecmo*, пообещав изучить все детали их будущей сделки с *KOEI*, чтобы узнать причины отказа. При этом сами *Square Enix*, по словам прези-



Если не останется другого выбора, кроме как присоединиться к Square Enix, сотрудники компании, надо думать, в полном составе сделают себе харакири.

дента Йоичи Вада, пока не уверены, будут ли делать аналогичное предложение *Tecmo* снова, но уже подписывают студию для покупки (круг поисков расширяется за пределы Японии). А вот Ясухару Какихара, как раз в те дни вступивший на пост главы *Tecmo*, уже заявил: что бы там дальше «эпики» ни придумали, об объединении с ними и речи быть не может.



Музыку из игр **Blizzard** теперь можно купить через сервис **iTunes**. Ранее эти треки отдельно от коллекционных версий игр не продавались. В магазине будут представлены саундтреки **StarCraft**, **Diablo 2**, **Warcraft 3**, **World of Warcraft** и его аддонов.

ИГРОВАЯ МАНИЯ

ИНДУСТРИЯ



Последний концерт АНСАМБЛЯ

MICROSOFT ЗАКРОЕТ ENSEMBLE STUDIOS
ПОСЛЕ ВЫХОДА HALO WARS

В начале сентября стало известно, что **Microsoft** приняла

решение закрыть **Ensemble Studios** (**Age of Empires**, **Age of**

Mythology) сразу после выхода **Halo Wars**.

Как объяснили в **Microsoft**, причины закрытия сугубо финансовые, качеством работы студии руководство довольно. Массовых увольнений не предвидится — большая часть сотрудников войдет в состав новой команды, а остальных распределят по другим внутренним подразделениям **Microsoft**.



После спаривания самка тарантула убивает самца. Примерно так же **Microsoft** поступила с **Ensemble**: сделали игру? Ну и отлично, пожалуйста в другие студии нашей компании.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА



Сам не похвалишь — никто не похвалит

ПЕРВУЮ ОЦЕНКУ FABLE 2 ВЫСТАВИЛ...

ПИТЕР МОЛИНЬЕ

У главы **Lionhead** Питера Молинье в индустрии репутация скажочника. На словах каждый его проект — это переворот, революция в жанре, шедевр на века. На деле получается не так хорошо, но все равно очень здорово. Вот и теперь Питер, рассказывая о **Fable 2** (релиз уже вот-вот), сообщил, что это самая законченная и проработанная игра из всех, над которыми он в своей жизни работал. Он даже выставил оценку своему проекту! «Хм, я бы поставил игре 9 из 10. Внешний вид — само совершенство, интерфейс — просто фантастика. Вы видели до этого где-нибудь RPG без кучи иконок и кнопок на экране? Я считаю ролевые игры самым сложным

жанром, потому как идея позволить игроку быть кем заблагорассудится просто гениальна».



Разве эти глаза могут врать? Нет, конечно! А вот преувеличивать — запросто!

МАКСИМАЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ!



МУЛЬТИМЕДИА
SVEN

MS-970

- Мощный сабвуфер
- Чистые верха
- Сверхвысокая детализация
- Глубокий бас на любом уровне громкости
- Общая мощность системы - 70 Вт (RMS)

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

SVEN®

YOU WANT — WE CAN!



«Новый диск» уточнил комплектацию игры «Ведьмак. Дополненное издание». Внутри вас ждут: диск с самой игрой, бонусный DVD с двумя дополнительными квестами, саундтреком и редактором модификаций, фильмом о создании игры, карта мира и рассказ Салковского «Последнее желание».



ПОДРОБНОСТИ

Кастинг имени дружбы народов

ОБЪЯВЛЕНЫ АКТЕРЫ RED ALERT 3

До релиза **Red Alert 3** остаются считанные недели. Медведи-десантники примеряют боевую броню, японские крестьяне с плазмаганями присягают на верность императору, а народные массы покардовое изучают каждый новый ролик и активно обсуждают итоги недавнего бета-теста. **EA** тем временем продолжают подогревать и без того немалый интерес к игре. Недавно был опубликован список голливуд-

ских знаменитостей, которые появятся в видеороликах игры. «Знаменитости» — это, конечно, громко сказано: актеры заявлены все больше малоизвестные.

Так, Дж. К. Симмонс, большого известного как нервный начальник Питера Паркера из трилогии о Человеке-пауке, сидит ни много ни мало в кресле президента Соединенных Штатов. Знакомый поклонникам сериала **Star Trek** Джордж Такеи перевоплотится в

правителя Империи восходящего солнца. Третьим в этой компании будет Тим Карри («Очень страшное кино 2», «Ангелы Чарли» и еще два десятка фильмов рангом пониже) в роли премьера Черненко, большого друга всех советских киберкоммунистов. Келли Ху и Отэм Ризер перевоплотятся в японского и американского командоответственного. Ну а роль Тани сыграет Джинни Маккарти («Очень страшное кино 3», «Питон»).



Мы, конечно, любим Тани и Наташу, но лейтенант Ева Маккарти смотрится ничуть не хуже.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Десять заповедей

STARDOCK ОПУБЛИКОВАЛИ БИЛЛ О ПРАВАХ РС-ИГРОКОВ

Любопытную мысль высказали в компании **Stardock** (разработчики **Galactic Civilizations**, **Sins of a Solar Empire** и **Political Machine**). По их мнению, чтобы бороться с пиратством на PC, необходимо выдвигать мудреные системы защиты и активации игры. Набором, нужно сделать игру максимально дружелюбной к пользователю и обеспечить как можно более полную ее поддержку после релиза. Брэд Уордвелл, президент компании, заявил: «Нашей индустрии давно пора учредить несколько базовых принципов, с помощью которых мы могли бы поощрять пользователей, покупающих наши игры. Нечто подобное уже давно есть на консолях... Однако издатели PC-игр зачастую выпускают продукты, которые с трудом работают, плохо поддерживаются разработчиками, да еще и используют агрессивные системы защиты». Трудно с этим не согласиться — вспомните хотя бы историю с издательской системой активации игры в **BioShock**. А если правитель версии игры все равно появляются на прилавках (зачастую за несколько дней до релиза), то не лучше ли заманивать покупателей не нитом (многоуровневой системой защиты), а приником (расширенной текстовой и всевозможными бонусами)? Stardock сами приводят пример такой политики: если **The Political Machine 2008** некорректно работает на компьютере, соответствующим системным

требованиям, то диск можно вернуть разработчикам по почте. А теперь компания опубликовала 10 правил, соблюдая которые издатели, по их мнению, смогут поднять продажи PC-игр и вернуть к себе уважение игроков:

1. Игроки имеют право на возврат игр, которые не запускаются на их компьютерах (при условии соответствия системным требованиям). Деньги при этом должны быть возвращены в полном объеме.
2. Игроки имеют право требовать, чтобы игры выходили в законном виде. Патчи нужны, но должны делаться так, что делают патчи по определению: улучшать игру, а не приводить в игравельный вид.
3. Игроки имеют право ожидать выпуска дополнений к игре, причем они должны быть значимыми (то есть отделяться двумя перерисованными текстурами — дурной тон).
4. Игроки имеют право играть в игру, не запуская при этом никаких систем автоматического обновления. К онлайн-активации это тоже относится.
5. Игры должны работать на конфигурации, удовлетворяющей минимальным системным требованиям. Раньше с этим был полный порядок, а теперь все привыкли к тому, что на таком компьютере с нормальной скоростью работает разве что главное меню.
6. Игра не должна устанавливаться на компьютер (особенно без



Десять «правил хорошего тона» для некоторых разработчиков стоило бы сделать обязательными к исполнению.

- ведомо игрока) драйвера систем защиты и другие потенциально вредоносные программы.
7. Игроки имеют право повторно скачать последние версии купленных ими игр.
 8. Игроки имеют право на то, чтобы издатели и разработчики не относились к ним как к потенциальным нарушителям закона.
 9. Игроки имеют право требовать, чтобы синглы/серия игр не требовала через определенное время подключиться к интернету для проверки подлинности диска.
 10. Игра должна работать без диска. То есть вообще — установил и запустил. Это, по сути, главный технический козырь PC — зачем запускать диск до дыр, когда можно обойтись без него?
- В поддержку билля уже высказался Крис Тейлор, глава **Gas Powered Games** и «папа-**Supreme Commander**».
- Некоторые разработчики, наоборот, продолжают третировать

игроков. Так, покупатели **Spore** уже жалуются на систему защиты SecuROM, которая позволяет установить игру всего три раза (после чего придется обращаться в **Electronic Arts** за новым кодом). А один из покупателей на **Amazon.com** заявил буквально следующее: «Я собирался приобрести игру, но такая система защиты — это просто издевательство. Не стану ее покупать».

А вот Алекс Сент-Джон, генеральный директор компании **WildTangent** (**Fate**), высказался еще резче: «Существующая бизнес-модель в PC-секторе — это полная @\$\$#! Игроки тратят бешеные деньги на покупку компьютера, а потом еще и вынуждены покупать игры за него». PC — открытая платформа, и поэтому разработчики должны адаптироваться под ее специфику, считает Алекс. Замену существующей модели он видит в лице бесплатных игр с контекстной рекламой.

По мнению Тома Юберта, редактора онлайн-сервиса GameSpy.com, заявления Джанета Иерли о высоком проценте пиратства в отношении *Street* преувеличены. По его словам, в США на одну пиратскую копию приходится пять лицензионных, а в Великобритании соотношение 3:7. Цифра 1:15, озвученная Джанетом, якобы характерна лишь для СНГ и Китая.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Акелла

ПОДРОБНОСТИ



Все жиреют от спортсимов!

ДОКТОР КИТ ИЗ ГАЗЕТЫ SUN СЧИТАЕТ, ЧТО СПОРТСИМЫ ВЕДУТ К ОЖИРЕНИЮ МУЖЧИН

Британская газета **Sun** опубликовала статью некоего доктора Кита, который утверждает, что спортивные симуляторы пагубно влияют на физическую форму мужчин. Аргументация проста: люди подсознательно считают спортсимом некой альтернативой реальному спорту, и их после этого не загнать на стадион. По словам Кита, многие молодые люди сегодня трени-

руют лишь свои пальцы, а времена, когда детски радости гонили меч, давно прошли — все прилипло к экранам телевизоров. «А недавно я застал своих детей за симулятором тенниса, и я был в бешенстве», — сообщил доктор. — Недалеко от нашего дома есть прекрасный теннисный корт, а они вместо того, чтобы действительно размяться, уваливаются на диван».



«Что бы там ни говорил мистер Кит, но на той же Wii есть спортсимы, благодаря которым можно знанию пролететь. Особенно хорош в этом плане Wii Sports».

ИНДУСТРИЯ



А вот этот шрамик мы уберем

ACTIVISION BLIZZARD ОТКАЗАЛИСЬ ОТ СИКВЕЛА SCARFACE

Activision Blizzard, которая, как мы уже писали в предыдущем «Новостном меридиане», разбрасывается студиями и готовыми играми направо и налево, произвела как-то свои очередные калькуляции. По их результатам они решили свернуть сиквел **Scarface: The World Is Yours**. Игра, не отличавшаяся высоким качеством, смогла тем не менее благодаря знаменитому имени (как-никак по мотивам гангстерской классики с молодым Аль Пачино) продать в размере 2 млн экземпляров. Вторая часть, конечно, вряд ли повторила бы подобный триумф, но имела все шансы собрать неплохую кассу.

Студии-разработчику игри тоже не повезло: из

Radical Entertainment было уволено половина сотрудников, причем это повлекло за собой гибель еще одного, пока необъявленного проекта. Слага бору, на судьбу **Prototype** (равно как и другой их игры, **Crash: Mind Over Mutant**) это никак не повлияет. То есть так нам говорят.



То есть как это — сиквела не будет? Вскр парейки!

- ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ **SHREK**, **GRIM FANDANGO**, **ESCAPE FROM MONKEY ISLAND**, **THE DIG**
- БЕЛКОЛЕТНЫЙ ЮМОР И НЕСТАНДАРТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
- НЕПОВТОРИМЫЙ СТИЛЬ ГОТИЧЕСКОЙ СКАЗКИ
- ДЯДЬКА ПЕРСОНАЖИ И ИСКРОМЕТНЫЕ СМЯСКИ
- ВРАЧУЮ НАРИСОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ
- СВЕШЕ 20 ЧАСОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

А VAMPIRE STORY КРОВАВЫЙ РОМАН



КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ТВОЯ КАРЬЕРА КАТИТСЯ ПОД ГОРУ В ОДИН ДЕНЬ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ТЫ УЗНАЕШЬ, ЧТО СТАНОВИШЬСЯ ВАМПИРОМ?

CRIMSON COW

© 2009-2008 CRIMSON COW GAME DEVELOPED BY ALTIMA MOON ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

«А VAMPIRE STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН» ДАЕТ ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС. МОЛОДАЯ ОПЕРАТКА ПРИМА МОНА БЫЛА В САМОМ ЗЕНИТЕ СВОЕЙ СЛАВЫ, КОГДА НА НЕЕ ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ РОДОВОЙ БАРОН. К НЕЩАСТЬЮ РЕВНИВЫЙ, СТАРЫЙ АРИСТОКРАТ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ НАСТОЯЩИМ ВАМПИРОМ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ЕЩЕ И РЕВНИВЫМ. ОДИН УКУС — И МОНА ОКАЗАЛАСЬ ЗАТОНУЮЩЕЙ В ЗАМКЕ, ОДИН НА ОДИН СО СВОИМ ГОРОМ... И РАСТУЩЕЙ ЖАХЛОЙ КРОВИ. НЕ САМОЕ УДАЧНОЕ НАЧАЛО РОМАНА, НЕ ТАК ЛИ?

www.akella.com

© 2009 ООО "Акелла"



ХИТ-ЗОНА

М. БУДНО

Настройение

Акелла



Сериял **Prison Break** (у нас известен как «Побег из тюрьмы») переиздается в игровой формат. Игру разрабатывает студия **Brash Entertainment**, а выйдет она в феврале 2009 года. Пока объявлены лишь версии для PS3 и Xbox 360, однако анонс ПК-версии весьма вероятен.



ПОДРОБНОСТИ

Только очень жди

REMEDY ВСЕ ЕЩЕ ДЕЛАЮТ ALAN WAKE, A ROCKSTAR — MAX PAYNE 3 (?)



В том, что касается долгоствоя, Remedy — признанные мастера. Хотя 3D Realms им все равно не переплюнуть.

Alan Wake, знаменитый долгострой от **Remedy**, находится в производстве не то чтобы рекордный срок, но новой информации о нем не поступало уже очень давно, да и все последние игровые выставки он благополучно прогулял. И аккурат после того, как в интернете проскочило тревожное «Слушайте, а может, у них это... случилось чего?», Мика Рейни, финансовый директор **Remedy**, сообщил на официальном сайте игры, что у них все хорошо и игра попрежнему в разработке. «Вы должны понимать: если бы все шло как по маслу, игра бы уже лежала на полках магазинов, но делать игру с нуля — это

сложно. Порой приходится искать какие-то новые пути для решения тех или иных проблем», — объяснил он.

Что касается третьей части **Max Payne**, которую **Remedy** ввиду такой занятости вряд ли бы взялись сейчас разрабатывать, то тут тоже имеется кое-какая информация. Журнал **EGM**, ссылаясь на некий надежный источник, сообщил, что **Max Payne 3** создается силами внутренней студии **Rockstar**, а именно — **Rockstar Toronto**, ответственной в прошлом за экшен **The Warriors** (PS2, Xbox). Конечно, пока это только слухи, но одновременно с этим издания заговорили о том, что все та же **Rockstar** делает некий эксклюзив для PS3, и немногим позднее эти данные подтвердились.

СКАНДАЛЫ

А ты не воруй!



При желании обвинить в пиратстве можно как минимум половину населения планеты.

В США ВЫНЕСЕНО СРАЗУ ДВА ПРИГОВОРА ПИРАТАМ

Суды над компьютерными пиратами сегодня — обычное дело. Всех, конечно, не перелопотить, но, как показывает практика, достаточно пару раз в год устраивать эдакие показательные судебные процессы. В США за последнее время таких процессов случилось сразу два.

20 августа суд штата Северная Каролина приговорил Кевина Факса (из штата Нью-Йорк) к восьми месяцам тюрьмы. При этом даже после освобождения нормально пожить Кевину не удастся: в течение двух лет за ним будут наблюдать представители правоохранительных органов, и из этих двух лет восемь месяцев он проведет под домашним арестом. Обвиняется Факс в игровом пиратстве: как было доказано следствием, он был одним из «главарей» известной контрафактной группы.

А пятью днями ранее суд Вирджинии приговорил Кифе Месуэди к одному году и трем месяцам тюрьмы. Причем полагать Кифе должен был все три года, но за раскаяние и помощь следствию срок значительно сократили. Господин Месуэди дей-

ствовал в куда как более крупных масштабах, чем его «коллега»: занимался продажей игровых приставок с предустановленными играми (всего около 70 тайтлов), на чем, как сообщается, заработал \$390 тыс. Судьба Кифе после освобождения тоже не складная: его ждет 50 часов общественных работ и штраф в размере \$415 900.

Что интересно, оба приговора одобрила ассоциация **ESA** (Entertainment Software Association), которая ради войны с пиратством даже пригласила к себе Кеннета Доршоу, ранее работавшего в Ассоциации звукозаписывающих компаний США (известна своими исками против распространителей контрафактной продукции). Ранее Доршоу успел поработать еще и в Министерстве юстиции США.

Но и это еще не все! В Великобритании компания **Topware Interactive** (разработчик серии **Earth 2150**) выдвинула иск на 16 тыс. фунтов стерлингов против Изабеллы Барвински, которая выложила одну из игр компании в интернет. Причем случилось это еще в прошлом году.



Hammer Games, отменившийся недавно тайкуном **Imperium Romanum 2** и дополнениями для нее, вает полноценную вторую часть. В **Imperium Romanum 2** в первую очередь увеличится масштаб, улучшится графика и добавится кооперативное прохождение. Ориентировочная дата выхода — март 2009 года.

КИБЕРСПОРТ



ESWC 2008: не вышло

650 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ИГРОКОВ ТРИ ДНЯ ВЫЯСНЯЛИ, КТО ЧЕГО СТОИТ В МИРОВОМ КИБЕРСПОРТЕ

Этим летом успехи наших киберспортсменов на мировой арене оказались обратно пропорциональны успехам в футболе. Доказательством тому стал прошедший в конце августа в Сан-Хосе (Калифорния, США) чемпионат мира **Esport World Cup 2008**. Единственной дисциплины, где преуспели игроки из СНГ, стал уже привычный **Quake 3**.

Virtus.pro, выступавшие на турнире под старым украинским тегом **pro100**, смогли добраться лишь до второй групповой стадии, где набрали одинаковое количество очков с чемпионами WCG 2007 французами **emulate** и немецким коллективом **Team Alternate**, но уступили в разнице разрядов — у **Virtus.pro** она оказалась отрицательной, 38 к 39. Пары в плей-офф, в принципе, не принесли ничего нового, за исключением значительного успеха корейцев **eSTRO** — они сумели добраться до финала. Финала, в котором их обыграли заведомо более опытные соперники, поляки **Meet Your Makers**. Они, как и **Virtus.pro**, испытывали определенные затруднения с новым тегом и были вынуждены вернуться к прежнему названию — **PGS Gaming**. Быть может, именно такая верность своему «знамени» принесла удачу полякам, ведь именно под тегом **PGS** они выиграли ESWC в прошлом году. Традиционный для отечественных спортсменов парадокс: в первом групповом этапе **Virtus.pro** встречались с **PGS** и выиграли со счетом 13:16.

Белорус **Cypher** окончательно утвердил свой статус профессионала, выиграв свой третий (вслед за ESWC Masters и QuakeCon) дуэльный турнир по **Quake 3**. Правда, на этот раз все вышло не так ровно — один матч Сайфер все же

проиграл, уступив американцу **Rapha** на первой групповой стадии. **Cooler**, на которого наши болельщики возлагали самые большие надежды, увы, не смог выйти из группы: вместо него это сделали американцы **ZeRo4** и **Chance**. Причиной неудачи стал проигрыш последнему, а также два матча, где **Cooler** хоть и выиграл, но со счетом 2:1. Словом, и здесь злую шутку сыграла с нашим игроком пресловутая разница выигранных карт. Открытием турнира по Q3 стал немец **Kilisen**, занявший третье место, а разочарованием — шведский фаворит **Fox**, неожиданно сдвинувший во втором групповом раунде, где он не сумел взять ни одной карты у уже упомянутых американцев и почти нашего **Jibo**.

Громкую победу одержали воины Востока в своей излюбленной игре — **Warcraft 3**. Первые четыре места прочно заняли представители Кореи и Китая, выступление же украинских игроков (кроме них СНГ в этой номинации никто не представлял) в целом сравнимо с общей картиной выступления на турнире всей Европы — со второго места в группе и прочими моментами, не создающими впечатления уверенной игры.

Организация ESWC этого года, впервые покинувшего пределы родной Франции, соответствовала американским турнирам, у которых в этом вопросе уже давно полон воз проблем. Не так уж много профессиональных игроков оценило непривычно большие, диагонально в 24 дюйма, ЖК-мониторы и плохо настроенные, хоть и дорогостоящие видеокарты. Тем не менее результаты того же турнира по CS говорят о вполне справедливом исходе — выиграли те, кто и должен был выиграть.



Kilisen, Cypher, Rapha — лучшие на данный момент игроки в Quake 3.

МАНИЯ

АНОНСЫ

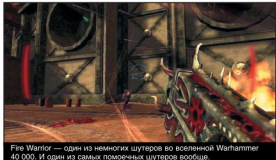


Сорокатысячная кровь

ТНО НАБИРАЕТ КОМАНДУ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ЭКШЕНА ПО WARHAMMER 40 000

Австралийское отделение ТНО опубликовало список вакансий для работы над пока не объявленным экшеном во вселенной **Warhammer 40 000**. Причем видно, что над самой игрой еще толком никто и не работал, потому как в команду зовут всех подряд: аниматоров, ху-

дожников, дизайнеров, звукорежиссеров, программистов. В самой ТНО **Australia** пока это никак не прокомментировали, но в объявлении указано, что они планируют разработать «жесткий, brutalный экшен нового поколения». Вспоминая **Dawn of War** — верим!



Fire Warrior — один из немногих шутеров во вселенной Warhammer 40 000. И один из самых помощных шутеров вообще.

КИБЕР-ПРЕСТУПНИКИ ИЩУТ НОВУЮ ЖЕРТВУ. ТЫ МОЖЕШЬ СТАТЬ СЛЕДУЮЩИМ.

Help!

НОВЫЕ РЕШЕНИЯ PANDA SECURITY 2009
МАКСИМАЛЬНАЯ ЗАЩИТА ОТ КИБЕР-УГРОЗ С МИНИМАЛЬНЫМ ВОЗДЕЙСТВИЕМ НА КОМПЬЮТЕР

Забыв о вирусах, шпионах, шпионках, хакерах, злобных программах, краде данных и любых других Интернет-угрозах. Установи решение, которое обеспечит надежную защиту.

► Спросите в магазинах

PANDA SECURITY На шаг впереди

www.viruslab.ru



Фрэнк Пирс, один из боссов Blizzard, выступая на конференции **Activate Asia Pacific**, заявил буквально следующее: «В течение игр, запланированных нами на следующий год, есть много хитов, включая **StarCraft 2**». Таким образом, это еще одно доказательство того, что игры мы увидим лишь в 2009-м.

ИНДУСТРИЯ



ИНТЕРЕСНОСТИ



Японцам — дешевле

MICROSOFT СНИЗИЛА ЦЕНЫ НА XBOX 360 В ЯПОНИИ

Microsoft снижает по всем фронтам, чтобы к концу жизненного цикла нынешнего поколения консолей снова не остаться с носом (а им и так уже несладко — продажи PS3 стремительно растут). То обещают, что на приставке будет больше казуальных игр, то демонстрируют обновленный контроллер, то цену сбрасывают. На этот раз Microsoft решила подрезать ценник в Японии, где позиции у Xbox 360 традиционно самые слабые.

11 сентября на полки японских магазинов поступила 60-гигабайтная версия по цене 29 800 иен (\$275), а Elite-версия со 120-гигабайтным HDD была уценена до 39 800 иен (\$368 — раньше стоила \$441). Arcade-версия в Японии теперь можно прикупить и вовсе за смешотворные \$183, то есть почти на 50% дешевле Wii. Elite-версия сравнялась в стоимости с 80-гигабайтной PS3 (причем с феноменальной точностью, иена в иену). Говорят, что даже, что Xbox 360 может ненадолго выбиться в лидеры в Азии: помимо

таких вот ценовых сюрпризов, этому способствуют и RPG, которых на приставке Microsoft больше, чем на PS3 и Wii.

В свою очередь, Sony сообщила, что как минимум до Рождества никаких ценков PS3 не предвидится — мол, дела и так идут неплохо. Глава компании Говард Стрингер похвастался, что консоль уже начала окупаться: продажи игр приносят больше, чем они теряют на производстве.



Выпущенная недавно на Xbox 360 **Tales of Vesperia**, конечно, слабая JRPG, но другое дело, что раньше еще эти одиночные RPG были на приставках семейства PlayStation и все как сумасшедшие их скупали и играли.

Биомасса НЕ ПРОЙДЕТ!

DEAD SPACE МОГУТ ЗАПРЕТИТЬ В ГЕРМАНИИ

Германия, славящаяся на весь мир своими запретами на особо жестокие игры, подумывает над тем, чтобы запретить **Dead Space**. Сперва о запрете сообщили сами разработчики (утверждалось, что игру уже запретили), но потом информация была опровергнута: строгие немецкие цензоры еще не вынесли и решение, и в этом аспекте победа безоговорочно отошла к **Gravitas Gaming**. Как и все сильные команды, GG выставили на турнир все четверых: **Хулманга, Rob, Titan и Neyploh**. При всем уважении к перечисленным игрокам это был самый скромный вариант со-



ТЕРМИНОРПЕРНЫЕ ЧУЛЫКИ
ПОДЖИГУТ ЧЕЛОВЕКА СТОИ

Немцы, очевидно, очень боятся агрессивной биомассы и космических хоминикулов (имя автора картинки, к сожалению, установить не удалось).

КИЕВСПОРТ



Междусобойчик ASUS Summer

КРУПНЕЙШИЙ НА ПОСТСОВЕТСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ТУРНИР ОБОШЕЛСЯ МИНИМАЛЬНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ СНГ

Так как вся элита украинского **Counter-Strike** в последние выходные августа боролась за кюты на **World Cyber Games 2008** (см. новости прошлого номера), состоявшийся в то же время регулярный чемпионат СНГ по киберспорту **ASUS Summer Cup** вынужден был преобразоваться в чемпионат России. В особенности это касается **Counter-Strike**: на сей раз Москву не посетили даже финны **4Kings**, чьи игроки давно стали заголовками турниров **ASUS Open**. Таким образом, все призовые места достались отечественным командам, а первую строчку в этом хит-параде по праву заняли только что вернувшиеся из **ESWC 2008** **Virtus.pro**. Дорога из США заняла у команды более 60 часов — перелет с двумя пересадками до Киева (трое из пяти игроков команды, напомним, граждане Украины), а затем поезд до Москвы, где игроки чуй ли не с вокзала ринулись в бой. Несмотря на усталость, в финальном поединке на трех картах

они одержали победу над главным соперником — командой **EYE-Sports**. Для **Virtus.pro** эта победа стала шестой за всю историю выступления на **ASUS Cup** (а это без малого четыре года).

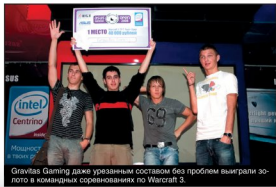
Помимо CS 1.6, матчи по которому традиционно напоминали футбольные поединки с полными трибунами, интерес также вызвал дебют других командных игр — **Team Fortress 2** и **Call of Duty 4**. В турнирах по ним приняло участие сопредельное количество команд — 14 по TF2 и 26 по CoD 4, — что дает повод думать о продолжении сотрудничества организаторов с этими дисциплинами.

Другой новинкой, разбодрившей этот **ASUS Cup**, стал еще один командный турнир, но уже по **Warcraft 3**. Так называемые «клановары» уже давно зарекомендовали себя лучшим образом в лиге WC3L, где регулярно выступают лучшие команды мира. Система проста: команды (от 4 до 6 человек) играют между собой 4

матча соло и один 2x2. Такой расклад требует ровного и сильного состава, и в этом аспекте победа безоговорочно отошла к **Gravitas Gaming**. Как и все сильные команды, GG выставили на турнир все четверых: **Хулманга, Rob, Titan и Neyploh**. При всем уважении к перечисленным игрокам это был самый скромный вариант со-

става, так как на турнир не приехал украинец **HoT** и недавно пришедший в команду француз **ToD**.

Возвращаясь к событиям на Украине, не можем не упомянуть о том, что путевку на **WCG 2008** по CS там получили отнюдь не **Amazing Gaming**, а киевско-днепропетровский **DTS**, с чем мы его и поздравляем.



Gravitas Gaming даже урезанным составом без проблем выиграли золото в командных соревнованиях по **Warcraft 3**.



Из «1С» (конкретно — от Николая Барсикова, руководителя отдела лицензирования) пришла новость о том, что отечественный слэшер «Приключения капитана Блада» переносится с 2008-го на 2009 год. Информация пока неофициальная, но будьте уверены, так оно и будет. И это, возможно, к лучшему: игру не грех доработать.

На развалинах часовни

РЕШАЕТСЯ СУДЬБА ИГР, ОСТАВШИХСЯ ПОСЛЕ БАНКРОТСТВА 10TACLE

В сентябрьском номере мы писали, что компания 10Tacle обанкротилась — и тогда же под вопросом оказалась судьба всех ее игр. Мы не сомневаемся, что те игры, которым до релиза удалось попасть (например, **Codename Panzers: Cold War**), в недале-

ком будущем выйдут под знаменем других издательств. А вот судьба мелких внутренних студий с небольшими (или только начатыми) проектами куда как туманнее.

Контора 10Tacle Studios Belgium по результатам банкротства полностью лишилась

финансирования — и сделать свой паркур-экшен **Totems** им банально не на что. Зато они запустили в производство **Urban Race** — фактически то же самое, только с ориентацией на онлайн. Нас ждут своего рода паркур-гонки: кто первый преодолет все препятствия и доберется до указанной точки, тот и молодец. Сама студия, отколовшись от покойного издательства, вернула себе название **Elsewhere Entertainment** и ищет новый источник финансирования.

Не очень повезло 10Tacle Bratislava — студия просто закрылась, но двое вышедшие из нее, Юрген Рейсиг и Славо Гацуша, образовали компанию **Games Distillery**. Зато кто уж кто, а **Reakktor Media** жаловаться вряд ли будет: на работу студии и на разработку онлайновой игры **Black Prophecy** банкротство 10Tacle никак не повлияло.



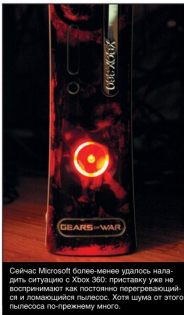
10Tacle рухнула, но на ее развалинах все еще можно найти немало интересного.

Брак на браке браком погоняет

В ПЕРВЫХ ПАРТИЯХ XBOX 360 БРАКОВАННЫМИ БЫЛИ 68% КОНСОЛЕЙ

Известный игровой журналист Дин Такахаши опубликовал со ссылкой на источники в **Microsoft** данные о проценте брака Xbox 360. По его словам, процент бракованных приставок за четыре месяца до старта системы (то есть в августе 2005 года; сами приставки собирали в Китае) составлял немислимые 68%. **Microsoft** банально поспешили: близилась рождественские праздники, и спрос обещал быть высоким, а с конвейера надо было 3 млн систем.

Удивительно, что **Microsoft** прекрасно осознавали объемы брака и понимали, на что идут, но надеялись на авось. Однако уже через год с небольшим к **Microsoft** вернулось 1,2 млн нерабочих систем. Тогда пошли извинения, прилюдные раскаяния («Ну, ребят, ну, в самом-то деле, мы же НЕ знали!») и продления гарантий. Конечно, понятно, почему платформодержатель не стал переносить старт консоли, но откуда вообще этот брак? Как следует из статьи Такахаши, разработка Xbox 360 шла ускоренными темпами (**Microsoft** понимали, что первое поколение Xbox провалилось, и решили не тянуть с его сменой), поэтому, когда подошло время выпустить приставку, оказалось, что она уже устарела. Винчестер и беспроводные геймпады добавляли в самую последнюю очередь — в итоге архитектуру пришлось перекраивать наживую и оттестировать все как следует не успели.



Сейчас **Microsoft** более-менее удалось наладить ситуацию с Xbox 360: приставку уже не воспринимают как постоянно перегревающийся и ломающийся пылесос. Хотя шума от этого пылесоса по-прежнему много.

AVerMedia

www.avermedia.ru

Будь готов с новым поколением ТВ-тюнеров от AVerMedia!



AVerTV STUDIO 709

- Высококачественный тюнер NXP
- ПО разработано специально для России — AVerTV 6.3



AVerTV DVI Box 1080i



AVerTV Duo Hybrid PCI-E II

Гибридные тюнеры

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио на Вашей ладони!
- Возмож с собой в дорогу!
- Наличие композитного (RCA) видеовхода
- Стереозвук
- 32/64-разрядная совместимость
- Новые технологии сжатия при записи (H.264)



Лейбл EA Partners, организованный Electronic Arts для объединения работы с независимыми студиями, принимает пополнение: туда вступили Epic Games и Grasshopper Manufacture. Первые отдадут в руки EA необычайный пока эскиз студии People Can Fly, в котором помогут с разработкой нового survival horror.



ИНДУСТРИЯ



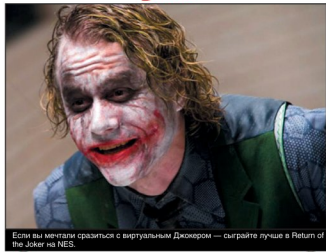
Карнавала не будет!

ИГРА ПО МОТИВАМ
«ТЕМНОГО РЫЦАРЯ» ОТМЕНЕНА

В июле этого года актер Гэри Олдмен, сыгравший Джеймса Гордона в обоих «Бэтменах» Кристофера Нолана, раскрыл существование игры по мотивам «Темного рыцаря», не так давно вышедшего на экраны. По словам Олдмена, игра разрабатывалась уже довольно давно и ее релиз должен был состояться одновременно с выходом фильма на DVD.

Издавать игру собиралась Electronic Arts, а разработка велась в Pandemic. Но теперь, по слухам, работы над игрой остановлены. Мол, авторы не смогли уложиться в сроки, а то, что получилось, было явно неприемлемого качества.

Известный игровой аналитик Майкл Пахтер (куда уж без него!) тут же подсчитал, что в результате отмены релиза Warner Bros. и EA потеряют большие деньги. Поскольку фильм собрал огромную кассу в кинотеатрах, игра разошлась бы тиражом около 4 млн копий (правда, при условии, что релиз бы состоялся одновременно с премьерой), в денежном выражении это \$100 млн.



Если вы мечтали сразиться с виртуальным Джокером — сыграйте лучше в Return of the Joker на NES.

ПОДРОБНОСТИ



ТРУПЫ НАПАРНИКОВ вредят вашему геймплею!

FAR CRY 2 БУДЕТ КОРОЧЕ,
ЕСЛИ НАПАРНИКОВ ПРИСТРЕЛЯТ

Разработка Far Cry 2 (игра, которая, скорее всего, отправит на пенсию S.T.A.L.K.E.R.) уже завершена, но поток новостей из Ubisoft Montreal все не ослабевает. На этот раз авторы сообщили, что от стиля игры будет зависеть продолжительность кампании. В первую очередь это касается ваших напарников — если кого-то из них убьют, несколько миссий из общего игрового хронометража тут же исчезнут.

«Если в нашей игре кого и убивают, то окончательно и бесповоротно. Причем вместе с героем из игры убивается и весь связанный с ним контент», — говорят разработчики. Мы бы предпочли путь Obscure: друзья вокруг гибнут, а вы с выжившими пожимаете плечами и двигаетесь дальше.



Сокращение геймплейного времени за смерть напарника — ход негигиеничный, но с точки зрения геймдизайнера оправданный. Соратников придется беречь.

ЛЮДИ



Зачем нам пресса? У НАС ЕСТЬ БАБЛО!

УИЛЛ РАЙТ ПРИЗНАЛСЯ,
ЧТО СТАВИТ ПРОДАЖИ ВЫШЕ ОЦЕНОК ПРЕССЫ

Spore вышла совсем недавно, а ее главный автор, Уилл Райт, уже начал комментировать продажи. В недавнем интервью MTV прозвучала такая вот любопытная мысль: «Продажи говорят гораздо больше, чем оценки прессы. Я очень хочу, чтобы моя игра заинтересовала как можно больше людей, и с этой задачей мы, кажется, справляемся. При этом Spore гораздо глубже тех же The Sims. А оценки... Ну вот посмотрите на The Sims со средним баллом в 90% и

на Half-Life, у которого все 96%. По-моему, лучше иметь такое соотношение оценок/продаж, как у «Симсов», а не как у Half-Life».

Еще у Райта поинтересовались его мнением о том, почему рецензенты называют некоторые стадии развития в Spore менее интересными. Уилл и глазом не повел: «Это меня абсолютно не беспокоит. В Spore переименованы разные жанры, в таких играх всегда кому-то что-то больше нравится, кому-то меньше».





В середине сентября «Акселла» подписала соглашение с компанией Strategy First и получила права на серию **Disciples**. Ничего особенного это событие нам не несет (игру все так же разрабатывает отечественная **DAI**), но зато про **Disciples** мы теперь полноправно можем говорить, что она наша, отечественная.

АНОНСЫ



Трижды Лорд!

У CODEMASTERS В РАЗРАБОТКЕ ЕЩЕ ТРИ «ОВЕРЛОРДА»

Вдохновленные успехом одной из своих главных игр-2007, **Overlord**, Codemasters решили выпустить проект в разных вариациях, где только можно. Итак, на следующий год запланирован **Overlord: Minions** для Nintendo DS, где в главной роли будут четыре чертенка-прихвостня и в геймплее упор сделается больше на головоломки. Другая приставка Большой N, Wii, тоже не останется в стороне — для нее готовится **Overlord: Dark Legend**. Это уже совершенно отдельная разработка, фактически спин-офф, сценарий для которого пи-

шет все та же Риана Прагет, что и работала над оригиналом (а заодно и над парой десятков других игр; мы тут вообще уже не понимаем, как разработчики обходились без нее раньше). По механике это тот же **Overlord** плюс новые локации плюс характерное Wii-управление.

А как же PC, спросите вы? Не переживайте, нам достанется полноценный сиквел — **Overlord 2** заявлен как на PS3 с Xbox 360, так и на компьютерах. Первые подробности о нем можно прочитать уже в этом номере, в разделе «В разработке».



Overlord — игра, конечно, чудесная, и в оригинальности ей не откажешь, но есть опасение, что одна и та же механика с минимальными изменениями в будущем надоест.

МАНИЯ

ИНТЕРЕСНОСТИ



Кому нужна эта МУЗЫКА?

В СЕТИ МАГАЗИНОВ HMV ИГРЫ ПРОДАЮТСЯ ЛУЧШЕ МУЗЫКИ

Саймон Фокс, исполнительный директор американской сети **HMV** (когда-то это была сеть музыкальных магазинов, теперь там продаются и игры, и фильмы — аналог нашего «Союза», в общем) сделал в одном из недавних интервью интересное замечание. По его словам, в следующие 12-18 месяцев продажи игр в магазинах его компании могут превысить продажи музыкальной продукции. Это заявление особенно

важно в связи с тем, что **HMV** — одна из старейших компаний в музыкальном бизнесе (история бренда берет начало аж в 1899 году). Сам Фокс комментирует ситуацию так: «Музыка у нас в крови, все мы очень преданы своему делу. Но факт остается фактом — музыка [на физических носителях] сегодня уже не столь популярна, как раньше, поэтому мы отводим в наших магазинах все больше места под игры».



HMV расширяется как His Master's Voice, то есть «Голос хозяина». Это они о собаке, если что.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум комфорта



Товар сертифицирован. Ресурс.



www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION



Британская газета The Sun обвинила GTA 4 в том, что игра провоцирует насилие: один 19-летний преступник якобы напал на четырех женщин, воспроизводя события из игры. Есть только один нюанс: в GTA 4 тема сексуального насилия вообще не затрагивалась.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Тряпичные куклы за дружбу народов!

SONY СЧИТАЕТ, ЧТО LITTLEBIGPLANET ПОМОЖЕТ ПРЕОДОЛЕТЬ КУЛЬТУРНЫЕ ГРАНИЦЫ

Во время одного из интервью к минувшей Games Convention Сухей Йосида, президент Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, поделился с журналистами своим видением будущего. По его мнению, игры могут и должны помогать преодолевать культурные различия между разными народами. «Мы уже достигли кое-каких успехов на этом поприще, но если и дальше будем заниматься развитием технологий, то сможем делать классные игры, но только в рамках своей культуры», — заявил он. — Посмотрите хоть на Nintendo — они сосредотачивают усилия не на реализме, а на интерактивности и геймплее, это очень правильное решение». Игрой «имени дружбы народов» от Sony Йосида-сан считает LittleBigPlanet: «Она уникальна, она отрицает культурные различия, и поэтому, надюсь, ее полюбят не только в Европе, но и в Азии».



В одном с Sony можно согласиться: в LittleBigPlanet внешность всех героев одинакова (меняется разве что одежда и незначительные детали) — какие уж тут культурные различия.

ИГРОВОЕ КИНО



Я вам покажу!

DUKE NUKEM СОБИРАЮТСЯ ЭКРАНИЗИРОВАТЬ

3D Realms, кажется, уже и сами понимают, что про Дука Нукема все потихоньку стали забывать: новое поколение игроков ностальгическими воспоминаниями об играх 90-х не заманишь, а Duke Nukem Forever... ну, сами знаете. Поэтому разработчики задумались над переносом похождений знаменитого космического матерщинника на большой экран.

Скотт Фэй, продюсер кино-

фильма Max Payne (когда вы будете читать эти строки, до премьеры останется пара недель), заявил, что сейчас как раз ведет переговоры по этому поводу со Скоттом Миллером, совладельцем 3D Realms. Фэй говорит, что возьмется за работу над фильмом только тогда, когда, во-первых, будет четко представлять, как и что нужно снимать, а во-вторых, когда будет качественный сценарий.



«Что бы вы там ни думали, я все равно вернусь! Пусть и обходными путями»

СКАНДАЛЫ



Задавили массой

MICROSOFT ВЫИГРАЛА ДЕЛО ПРОТИВ IMMERSION, ЗАСУДИВШЕЙ КОГДА-ТО MICROSOFT

Компания Immersion, владеющая множеством патентов на средства обратной связи (используется в геймпадах, рулях, джойстиксах и даже креслах) подала на Microsoft в суд еще в 2002 году, обвинив ту в незаконном использовании ее технологий в контроллерах Xbox. Через год стороны уладили дело, в результате чего Microsoft выплатила Immersion \$26 млн за лицензирование их технологий. Одна-

ко в 2007 году редмондцы подали встречный иск, обвинив Immersion в том, что та нарушила условия соглашения, заключив аналогичную сделку с Sony.

Теперь стороны снова решили дело полюбовно — правда, теперь на \$20,75 млн раскошелась уже Immersion. Зато, как сообщает пресс-аташе Immersion, обе стороны отозвали иски и даже подписали соглашение о партнерстве.



Вот оно, яблоко раздора.



Из-за несовершенства рейтинговой системы в Австралии там чуть было не запретили *Fallout 3*: в игре присутствовал морфин. Сначала Bethesda хотела выпустить специальную австралийскую версию «без наркотиков», но потом передумала и заменила морфин на некое выдуманное название во всех версиях игры разом.

СКАНДАЛЫ



Летаешь — значит растешь!

7 STUDIOS ПОПАЛА В СПИСОК САМЫХ БЫСТРОРАСТУЩИХ КОМПАНИЙ США

Лос-анджелесская компания 7 Studios стала единственным разработчиком игр, кому удалось попасть в список самых быстрорастущих компаний США американского делового журнала Inc5000. Требования для включения в список были щадя-

щими: компания должна базироваться в США, быть частной и иметь годовую прибыль не менее \$2 млн в 2007 году и не менее \$200 тыс. в 2004-м.

А теперь, внимание, вопрос: вы вообще знаете компанию такую, 7 Studios? Если

нет, то не мудрено — ни одним значимым проектом они пока не отметились. Зато сделали игронизацию обеих частей фильма «Фантастическая четверка», сериала «Сопрано» и комедии «Наполеон Динамит». Основные платформы для разработки — PS2, PSP, Nintendo DS и Wii, поэтому неудивительно, что компания добилась очень неплохих (для независимого разработчика) финансовых показателей: игры по фильмам почти всегда продаются стабильно.



Можно по-разному относиться к экранизации Fantastic Four, но факт остается фактом — продукция под этим брендом продается очень даже неплохо.

МАНИЯ

АНОНСЫ



Актуальная тактика

АВТОРЫ «7,62» ДЕЛАЮТ ИГРУ ПРО НАСАЖДЕНИЕ ДЕМОКРАТИИ

Отечественная студия Apeiron, известная своими тактиками «Бригада Е5: Новый альянс» и «7,62», готовит новую игру в своем любимом жанре. С актуальным, как они считают, сюжетом и сеттингом. Завязка такая: к власти в России пришли проамериканские силы и позволили западным войскам насаждать демократию. Ничего не напоминает? Ну да, в той или иной степени — примерно три с полови-

ной тысячи игр. А еще — книгу Беркмана аль-Атоми «Мародер», по которой игра, собственно, создается.

По геймплею и механике это та же «Бригада Е5». Основной упор авторы делают на разнообразие игровых ситуаций: операции днем и ночью, оборонительные миссии, штурм зданий и т.д. Начнется «мародерство» в 2009 году, издает игру «Бука».



Откровенно говоря, игры Apeiron уже поднадоели: понятно, что жанр нишевый и крайне специфический, но делать одно и то же из года в год...

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум звука



Товар сертифицирован. Россия



www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION



Со-основатель **Flagship Studios** (в ныне глава студии **Run Entertainment**) Макс Шавер заявил, что студии уже фактически мертвы: сейчас студия, что называется, приводит в порядок дела, чтобы потом закрыться окончательно и бесповоротно. Вспоминая новости прошлых месяцев — верим.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожиданий**
15 октября	Max Payne (фильм)	Зрелищная нуар-игра про слепка подпольного, но совсем любимого Макса Пейна, мстительного нароботом за смерть своей семьи.	85%
21 октября	A Vampire Story	Игра про вампира Mouu от создателей культовых квестов Full Throttle и The Curse of Monkey Island.	70%
21 октября	Far Cry 2	На войне, детки, в Африку гулять. Она большая (50 кв. км), покоряющаяся, да к тому же гадит по количеству свиней на душу населения.	ХИТ
24 октября	Legendary	Лабораторная работа на тему: «Влияние современного огнестрельного оружия на графика, менеджера и другие представители различных профессий».	65%
24 октября	MySims	The Sims для самых маленьких, а также для сироты, домоседки и прочих кудряшек.	65%
27 октября	Command & Conquer: Red Alert 3	Различные баталии, кибервойны в узниках с гарнизонами, союзники со стрелками и летящие человекообразные роботы. Что еще надо для счастья?	80%
28 октября	Fallout 3	Гайки возвращаются после десяти лет забвения. Самое время бросить в воздух четки.	ХИТ
29 октября	Dead Space	Простой инженер в мерках болячек на магнетичной корабле автономически корсетно рыхляющий ископаемые на части плазменных резцов.	80%
7 ноября	Sacred 2: Fallen Angel	Экзоты перебили друг друга, люди планируют войну, жестокие мутанты в конторе. Тут полюбимы мы во всем белом и, как обычно, спасем мир.	75%
11 ноября	Call of Duty: World at War	Из апокалиптического настоящего Call of Duty снова отправляется во времена Второй мировой, на титанокопический театр военных действий.	ХИТ
11 ноября	Prince of Persia	Концепция «Принца» снова собирается переиграть, превратив игру из брутального мейн в игру о смелости с мидорбом. Вместо перемещения времени — двукратная-напичка Звезда.	80%
17 ноября	Need for Speed: Undercover	Вариант, последний игра серии, использующая термоядерные фантомы NFS. В будущем EA обещает вывести франшизу на качественно новый уровень.	75%
18 ноября	Grand Theft Auto 4	Мы о ней все знаем, мы о ней все знаем. Осталось дождаться 18 ноября, чтобы угробить на PC лучшую игру 2008 года.	ХИТ
18 ноября	Tomb Raider: Underworld	Знаменитая ослепотоскопическая попытка разгадать тайну конца света, назначенного интеллигентной маме на 21 декабря 2012 года.	70%
20 ноября	Left 4 Dead	Человар выживших готовит много разгу на зомбином зомби. Книжки летят по закоулкам.	ХИТ
24 ноября	The Lord of the Rings: Conquest	Фэнтезийная версия Battlefield в декорации Средоземья. Дают даже поиграть на катapulte и показаться на лошади.	70%
Ноябрь	Tom Clancy's EndWar	Первая в мире стратегия, где голосовое управление практически полностью заменяет привычные клавиатуру и мышь.	80%
Осень	Battlefield Heroes	Серия Battlefield резко персонажирует на новые рельсы, превращая из ослепной игры про войну в простую и увлекательную энциклопедию, к тому же безотказную.	75%
Осень	MotorStorm	Гонки на внедорожниках с большой свободой выбора кузов, куда и зачем ехать.	60%
Осень	The Chronicles of Spellborn	MMORPG на движке Unreal второй версии. Мир этих интересен тем, что в результате какого-то катаклизма был разбит на множество островов-цифров.	70%
Осень	Konos 2: Белое золото	Идеологическое продолжение игры «Хелос: Точка зрения», в котором разработчики обещают исправить прежние ошибки.	70%
Осень	Англоязыч Со разумом	Примечание на западных изданиях логотипа «Северный ветер», обители которого давно утратили человеческий облик.	75%
Осень	Морской охотник	Тактический морской симулятор, посвященный торпедным катерам Второй мировой войны.	75%
Осень	Претечки	Научно-фантастический экшен с привнесением ролевой игры и космогонического сиквелов.	75%
Конец 2008 года	Europa Universalis: Rome — Vae Victis	Адриан в Europa Universalis. Платит заставит играть считаться с решениями Сената, который запросто сможет заблокировать какое-либо важное решение.	70%
Начало 2009 года	Street Fighter 4	Нам с того и сего аркадно-презентационный файтинг вдруг подпрыгнет на PC. Тамгад обещают.	75%
Начало 2009 года	Tom Clancy's HAWX	Получка Ubisoft открыть кусочек рынка аркадных авиасимуляторов, где уже много лет безраздельно властвует консольный Ace Combat.	75%
6 февраля 2009 года	Empire: Total War	Если все будет нормально, Empire: Total War станет таким хитом, что к нему будут играть даже в создании галактик.	85%
20 февраля 2009 года	The Sims 3	По нашим оценкам, экономике и промышленности. Земли в конце зимы ждет серьезный кризис. Но надо играть в The Sims 3.	85%
Висна 2009 года	Burnout Paradise	Впервые с приставки на PC переоборудована самая захватывающая, самая быстрая и самая безбашенная гоночная серия последнего десятилетия.	ХИТ



Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожиданий**
Far Cry (фильм)	Очередной «цифровый Уолл-тоу» к культовой в некоторых кругах игре Far Cry. Фильм появится только в Германии, о марсовом релизе пока что не говорится ни слова.	уже болл
Pure	Сумасшедшие гоним на кавказских с безумными прожорам и трюками над проституткой глубины зари километра гонимых.	ХИТ
Sid Meier's Civilization 4: Colonization	Переконсильно Colonization 1994 года вытесна на движке четвертой «Цивилизации».	70%
Silent Hill: Homecoming	Климак подкупала подкупала и все-таки решила выпустить новый Silent Hill на PC. Правда, распространится игра будет только по качеству цифровой дистрибуции.	70%
Sword of the Stars: A Murder of Crows	Небольшое дополнение для Sword of the Stars немного изменяет правила игры, добавляет в нее новую расу Monty, пинюшек и возможность захвата планет без боя.	65%
Warhammer Online: Age of Reckoning	Одна из самых ожидаемых MMORPG, истинно-классическое переиграть World of Warcraft.	80%
Периметр 2: Новая земля	Продолжение стратегии, где ключевую роль играет термоядерный. Разработчики обещают расставить все точки над i в задолго запущенном сюжете оригинала и разработать с учетом, самая же посылка для игроков.	70%



* Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, не можем.

** Рейтинг ожиданий показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — тематический хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ».

*** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.



Мески назад мы сообщали, что Midway закрыла одну из своих студий вместе с неким необъявленным проектом. Так вот, поздравляем, что над этой игрой, Career Criminal, должен был работать Тони Скотт, режиссер фильма Top Gun. Скотт должен был сотрудничать с Midway на правах консультанта.

МАНИЯ

АНОНСЫ



Один на всех

UNREAL ENGINE 3 ЗАДЕЙСТВУЮТ В ЕЩЕ ОДНОМ ШУТЕРЕ

Американская студия Black-foot Studios (г. Колумбус, штат Огайо) объявила о лицензировании движка Unreal Engine 3 для своей новой игры, второй по счету. Первая, Ground Branch, повествует о нелегких буднях ЦРУ. Оно и понятно — костяк компании составляют выходцы из Red Storm Entertainment.

Второй экшен называется Sky

Gods, в нем главное — десантные высадки вроде тех, что мы видели в Medal of Honor: Airborne, только сложнее. Причем все восемь миссий разрешат пройти в кооперативе. Sky Gods даже утверждают, что игра делается с некоторым прицелом на использование в качестве симулятора для военных. Релиз — на PC, PS3, Xbox 360 в следующем году.



Откровенно говоря, смотреть на Unreal Engine 3 уже больше нет никаких сил: да, местами красиво (кадр из Gears of War), но в целом игры на нем выглядят слишком уж одинаково.

ИНТЕРЕСНОСТИ



На вкус и цвет

BETHESDA НЕ РАССТРОИЛАСЬ ПО ПОВОДУ НЕГАТИВНЫХ ОТЗЫВОВ О FALLOUT 3

Питер Хайнс, глава отдела по связям с общественностью компании Bethesda, заявил, что они совершенно спокойно относятся к негативным отзывам о новом Fallout, полученным на E3. На выставке игру можно было самолично пощупать на протяжении получаса, и некоторые журналисты не то чтобы лестно отзывались о ее качестве.

«Да, кому-то хватило этих 30 минут, чтобы составить свое мнение. И мнение это не у всех одинаковое. Мы не можем его осуждать. Поэтому сейчас бесполезно рассуждать на тему того, что вот конкретно тот вот человек не прав, а этот вот мыслит верно. Вы же сможете лично оценить игры, только когда поиграете в нее», — сказал Питер.



Fallout 3, скорее всего, окажется хорошей игрой, но требования к нему будут в три раза суровее: это, как никак, Fallout.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум информации



Товар сертифицирован. Россия



www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION



Microsoft наконец-то объявила о новом контроллере для Xbox 360. Но не о сенсорном, служебном, от которого ходят до сих пор, а об ограниченном переиздании оригинального: с персональной крестовиной (а она у Xbox 360 не очень-то удобна). Дата выхода нового контроллера не объявлена.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Текстовый «Квест»

БОРИС АКУНИН ПРЕДСТАВИЛ РОМАН-ИГРУ

В начале сентября известный российский писатель Борис Акунин представил свой новый роман. Особенность его в том, что это не обычная книга (хотя бумажный вариант тоже появится в продаже), а интернет-проект с элементами игры. Действие романа происходит в 30-е годы прошлого века, в СССР. С первой, вводной частью можно ознакомиться уже сейчас по адресу www.elkniga.ru/akunin. Из текста следует, что речь пойдет неких о зловещих (кавычки — по вкусу) научных экспериментах. Следующие главы будут распространяться уже на платной основе, проект стартовал 15 сентября. Выход печатной версии книги намечен на 20 октября.

Однако ознакомительная часть никак не прояснила вот что: как, собственно, будет реализована игровая составляющая? На этот счет мы запросили комментарий самого Бориса Акунина (текст ответов публикуется без редактирования по требованию автора):

[Игромания]: «Квест» охарактеризован как роман-игра. Что в нем будет от первого, а что от второго? Особенно интересуют игровые составляющая: уже сейчас на сайте проекта доступен некий тест на социотип, плюс в конце главы Tutorial доступен выбор команды. Какие еще элементы игры появятся в романе? Будут ли они реализованы по тому же принципу, что и сейчас (отвечал неправильно — вылетел из игры)?

[Борис Акунин]: Это роман. Кто не любит читать буквы, моим «Квестом» вряд ли заинтересуется. Но кроме складывания букв в слова, а слов — в предложения, там еще можно кое-что увидеть, кое-что услышать, кое-во что поиграть. Плюс проверить свой интеллект, выбрав единственно правильное решение. Игр в романе всего семь. Они технически простые, но при этом разнообразные. Та, что в открытом доступе, — психологический тест на совместимость. Еще там есть игра-гадание, игра-пазл, игра — текстовый анализатор, игра — бродилка/стрельялка, игра-страшилка плюс игра в опрос общественного мнения.

[Игромания]: Почему вы назвали роман именно «Квест»? Связано ли оно с тем, что это роман-игра или не только?

[Борис Акунин]: Мой роман выходит в серии «Жанры», где название книги обозначает жанр литературы. Раньше там вышли «Детская книга», «Фантастика», «Шпионский роман». Теперь вот литературный жанр, который я придумал — «Квест», то есть роман с повышением уровней сложности и «скрытым» уровнем.

[Игромания]: Вы упоминали, что любите компьютерные игры. Какие именно? Давно ли играет? Насколько серьезно увлекаетесь?

[Борис Акунин]: Играю давно. Играю много. Практически каждый вечер. Это для меня самый лучший способ расслабиться. В квесты, правда, играю редко. Предпочитаю исторические стратегии.



«Квест» скорее медиапроект, чем игра.

Работа над ошибками

«Игромания» №9/2008:

• Таблица локализаций, стр. 123: издателем игры «Speedball: Спорт беспощадных» была названа компания «Новый диск»; на самом деле издает игру «Ахелла».

«Игромания» №8/2008:

• Рубрика «Форум разработчиков», стр. 186-191. На всех этих страницах вместо фотографии Алексея Бобровникова по ошибке стояла фотография Юлии Воротицовой;

• Рецензия на *Devil May Cry 4*, стр. 95. Врезка «10 вещей, которые предстоит сделать в Devil May Cry 4». Это опечатка — на самом деле этих вещей, конечно, восемь.

«Игромания» №6/2008:

• Рубрика «Новостной меридиан», страница 12, новость «Большой Battlefield в Москве»: автор фотографии — Алексей Крутофалов.

Если вы нашли ошибку в журнале, окажите милость, напишите нам об этом на write@igromania.ru. Стандарт для сообщений такой: номер журнала, страница, описание ошибки. Если нашли ошибку на диске, укажите какой именно диск (файловый или видеоманский), в каком разделе ошибка и что именно там не так.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Тема» — первым в России СМІ для абонентов сети мобильной связи.

Рассылки доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор есть две тематик:

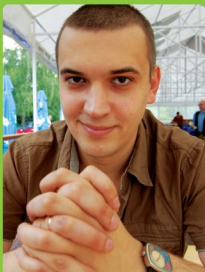
- Игромания: игры
- Игромания: рецензии

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «ИнфоБлок».



ОПЫТЫ

По просьбе компании **Nokia** главный редактор журнала «Игромания» (который до сегодняшнего дня знал о мобильных телефонах ровно две вещи: что они могут звонить, а могут не звонить) два дня носил в кармане новейшее устройство **Nokia N85**.



Александр Кузьменко

В пресс-релизе телефона **Nokia N85** его называют исключительно «мультимедийным компьютером», и с таким определением сложно не согласиться — разобраться с ним примерно так же легко, как вдруг перейти с деревянных счетов на программу Microsoft Excel. В течение двух дней при помощи этого мобильника я честно читал новости на сайте «Игромании», посмотрел на *Need for Speed* под **N-Gage**, фотографировал полугая в клетке, пытался включить GPS и найти на карте станцию метро Петровско-Разумовская, а также пробовал зарегистрироваться в **Nokia Music Store**, прикинувшись сингапурцем (с русской кредиткой в музыкальный сервис не пускают, но, с другой стороны, никто же не мешает просто закатать MP3). Что тут сказать — в **Nokia N85** есть действительно все: он умеет подключаться к компьютеру, ловить радиосигнал, показывать кино и даже говорить человеческим голосом при включенном навигаторе. Пожалуй, единственное, чего он не может, так это приносить тапки и добро шептать ночами «не бойся, я с тобой».

Но, проще говоря, для тех всецело мной уважаемых техногиков, которые оценят встроенную фотокамеру с оптикой **Carl Zeiss**, возможность закидывать фотографии напрямую на Flickr, а также подключаться к интернету, **Nokia N85** действительно может стать открытием. Для всех же остальных владеть **Nokia N85** — это примерно как носить с собой дорогой раскладной швейцарский нож, в котором непременно должна быть ложка, зубочистка и открывалка для бутылок, которыми пользоваться, конечно, можно, но не обязательно. Ну и опять же: телефон большой, черный, с ярким дисплеем и подсвечивающимися красивыми кнопками — доставать его из кармана действительно приятно.

NOKIA N85

- Мультимедийный компьютер семейства Nseries
- Карта памяти microSD объемом 8 Гбайт в комплекте
- 2,6-дюймовый OLED-дисплей
- Поддержка всех игр N-Gage, специальные игровые клавиши
- 15 предустановленных игр N-Gage плюс код для активации одной из них
- Музыкальный плеер с FM-передатчиком
- Разъем для подключения наушников (3,5 мм)
- Высокоскоростное подключение к интернету (Wi-Fi, 3,5G)
- 5-мегапиксельная камера
- A-GPS-приемник и навигационная лицензия на 3 месяца на территории РФ
- Все остальное, что только может быть в мобильном телефоне



dvdmania

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и служит в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, кликнуть или медленнее работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красоту обложку и т.д. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezone@igromania.ru.

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мани» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, нигде не пропадают, а переносятся на благающие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD.

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, издании в обложке и т.д.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских компьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу dvd@igromania.ru или нашему ящику.

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD, пишите по адресу dvd@igromania.ru или звоните по тел. (495) 231-2344



Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу dvd@igromania.ru

Всем привет!

Первый осенний месяц, как видите, принес немало интересного — даже загадочный симулятор жизни **Spore** наконец-то вышел и вполне ожидаемо оказался одной из лучших игр этого года. Ну а подоспевшие вслед за ним релизы уровня **Crysis** и **Warhead** лишь доказывают, что до конца сезона нам определено стоить быть поработочивее, ведь очередь претендентов на наше (и ваше!) внимание ничуть не уменьшилась. Но даже в условиях релизной горячки есть несколько поводов, чтобы потратить какое-то время и на лучшие проекты прошлого. В «Машине времени», например, вас ждет подборка самых заметных игр, в той или иной степени затрагивающих «русскую тему». Даже казавшиеся когда-то бредовыми сюжеты первых частей **Tom Clancy's Ghost Recon** и **Tom Clancy's Splinter Cell** сейчас подозрительно напоминают свежие выпуски новостей, и нам остается только надеяться, что до масштабных событий какого-нибудь **Command & Conquer: Red Alert** дело точно никогда не дойдет. Кстати, о **Red Alert** — в преддверии выхода третьей части EA перевели игру в разряд бесплатных, а значит, у нас есть вполне реальный шанс разместить ее на нашем DVD. Даже если не в этот раз, то

через месяц — точно.

В отсутствие хороших демоверсий, которые в последнее время нередко обходят стороной PC-платформу, место на нынешнем диске займут тяжелые модификации. В первую очередь это давно ожидаемый вами мод **Stainless Steel** для главной стратегии про средневековье — **Medieval 2: Total War**. Хотя на данный момент существует уже шестая версия мода, мы выкладываем более ранний и более популярный у комьюнити билд за номером 5.1, который весит «всего» один гигабайт. Так что всем желающим изучать историю средневековья не отходя от монитора предостoit прямая дорога в раздел «Темы DVD».

Традиционный онлайнный раздел на этот раз пригнал **полную русскую версию** не нуждающегося в представлении **World of Warcraft**. Этот подарок наверняка придется по вкусу тем и рокам, которые всегда мечтали играть на официальных русскоязычных серверах, которые уже, к слову, функционировали. Ну а для новичков это станет прекрасной возможностью опробовать самую популярную MMORPG в мире, в чем им помогут две недели бесплатной игры, поставляющиеся вместе с нашей «версией».

Игорь Асанов, редактор DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании». ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт. Игры для всех, Коды, Игровой календарь.

№2: Машина времени, Игровой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых уст, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона:

Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайнные игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: Игорь Асанов
Редакторы: Алексей Макаренко, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин

Руководитель видеонаправления: Антон Логвин
Программирование DVD: Ирина Сидорова, Ирина Овсенишкова и Денис Валеев

Дизайн обложки: Илья Галеев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: Анна Клишнина, Захар Клишин, Денис Мурин, Игорь Сердюков.

Над рубрикой «По журналу» работали:

Николай Пегасов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in MANIA сделано в игромании

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большей вероятностью вы откроете для себя много нового.

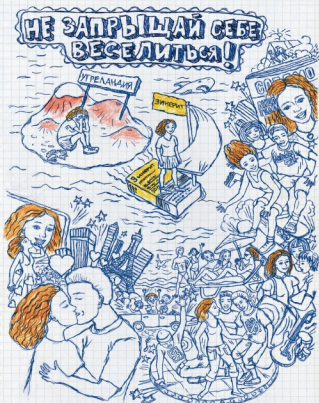
Half-Life 2: Трудный денек

Оригинальное название: Day Hard Complete * Разработчики: The Dayhard Team * Особенности: юмористический мод для Half-Life 2

Через наши руки ежемесячно проходит целый ворох разнокалиберных дополнений для Half-Life 2, но юмористических среди них еще не встречалось. Но недавно нам попался мод «Трудный денек», который восполнил досадное упущение, — пожалуй, это самый неординарный HL2-мод, который нам только доводилось видеть!

Действие происходит до начала событий Half-Life 2, когда оккупация только начиналась. В дом Моргана Фримена (не актера, а всего лишь брата Гордона Фримена) врываются комбайны. Морган недолго думая выбивает монитором (или стулом — зависит от вас) око и улетывает в сторону горизонта.

Все дальнейшие события описываются фразой «выжил сам — не дай выжить другому». Морган отбивается от Альянса всеми подручными средствами, попутно вливая в весьма комичные переделки, а через некоторое время начинает встречать других персонажей, каждый из которых норовит помочь горе-вожаку — вот только лучше бы они этого не делали. Если встречается разговорчивый NPC, можете быть уверены — это тот еще отморозок. В какой-то момент игра превращается в выигрывает из Postal 2, Serious Sam и Sam & Max. С диким хохотом герои палят друг друга в головы, попутно решают головоломки и сражаются с комбайнами (веселее всего это делать при помощи катаны). Самое главное, что весь этот праздник абсурда заканчивается ровно в тот момент, когда происходящее на экране начинает слегка утомлять. Высокой оценки мод заслуживает именно за идеально дозированное безумие, что в современных шутерах, к сожалению, редкость.



Зинерит. Соблазненный лекарственный препарат для лечения прыщей и угрей.

Рисунки: Рес. номер П1401556/01-2002

Зинерит®

Порошок для приготовления раствора для наружного применения в комплексе с растворителем и диспергатором

Для лечения угревой сыпи

30 мл

Зинеритом — уникальный комплекс: эритромицин 40 мг/мл, цинк ацетат дигидрат 12 мг/мл



Мешать перед использованием согласно инструкции и хранить при температуре 15–20°C в течение 5 недель

Путус без рецепта врача

340 «Астеллас Фарма», 109147, Москва, ул. Марксистская, 16.
Тел. +7 (495) 737 07 56, факс +7 (495) 737 07 53, www.zinerit.ru

ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОЗНАКОМЬТЕСЬ
С ИНСТРУКЦИЕЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

Тема dvd

Medieval 2: Total War — Stainless Steel

Разработчик: Stainless Steel • Что нового: фракции, кампании, юниты, карты, AI, текстуры • Размер: 1,1 Гб

Stainless Steel — самая масштабная модификация для Medieval 2: Total War из всех существующих — наконец-то добралась до нашего диска. Несмотря на огромный для мода размер (более 1 Гб), он более чем достоин этого. Представлены три десятка новых и переделанных старых государств, среди которых есть Киевская Русь и Великий Новгород, Королевство Кастилии и Леона, Королевство

Арагон, орден тамплиеров, Великое княжество Литовское и др. Есть и новые юниты: тяжелые и легкие кавалеристы, рыцарская пехота всех мастей и даже осадные орудия.



Тема dvd

Crysis — Atlantide

Разработчик: ForeignPhaze001 • Что нового: сюжет, карты, ролеки, звуки, скины оружия • Размер: 184 Мб

Несмотря на название, к Атлантиде этот мод имеет весьма отдаленное отношение. Небольшой пассажирский самолет, на борту которого находились ваши сослуживцы и доктор Елена Розенталь, сбивают над необитаемым тропическим островом. Машина сильно повреждена, пилот мертв, а тут еще и наскоком вышел из строя. Остров, разумеется, контролируют северокорейцы, так что надо во что бы то ни стало найти способ выбраться

из этого беспокойного места. Модификация состоит из четырех больших эпизодов, склеенных между собой общим сюжетом, прохождение каждого из которых занимает около часа.



патчи

4 ПАТЧА ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Версия: 1.5.0.4

Рейтинг: ★★★★★



Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды

Версия: 3.1

Рейтинг: ★★★★★



Guitar Hero 3: Legends of Rock

Версия: 1.31

Рейтинг: ★★★★★



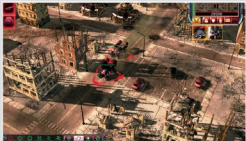
Unreal Tournament 3

Версия: 1.3

Рейтинг: ★★★★★

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать войдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

Игровая бонусная зона



Обзор карт Open Map Competition 4 Top 3 Map Pack для Command & Conquer 3: Tiberium Wars.



Модификация San Andreas Multiplayer для GTA: San Andreas.



Модификация MTA для GTA: San Andreas.

**ВНИМАНИЕ
СУПЕРБОНУС**

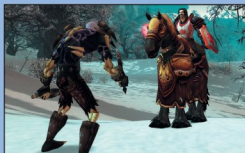
WORLD OF WARCRAFT



Вот и настал тот час, когда у «Игро-маний» появилась возможность разместить на своем двухслойном DVD полную русскоязычную (!) версию **World of Warcraft**. Что такое WoW, объяснять, наверное, никому не надо. Это самая популярная в мире MMORPG с десятиллионной армией подписчиков. Это одна из самых знаменитых фантазийных вселенных. Это, наконец, возможность заставить вашего коренастого дварфа с рыжими волосами танцевать диск, как Джон Траволта в фильме «**Лихорадка субботним вечером**» (**Saturday Night Fever**). **World of Warcraft** — это высшая точка в развитии онлайн-ролевых RPG на сегодняшний день.

«Наша» версия, помимо полной русскоязычности и поддержки родных серверов, содержит в себе две недели бесплатной игры. Так что если вы еще не открыли для себя феномен MMORPG, то сейчас самое время попробовать и решить, нравится вам или нет. А для ветеранов жанра в инсталляторе предусмотрена также привычная европейская версия WoW, которая позволяет играть и на англоязычных серверах. Место встречи — раздел «**Онлайновые игры**».

©2008 Blizzard Entertainment, Inc., 2008 г. Все права защищены. **World of Warcraft**, **Blizzard Entertainment**, **Blizzard**, и **Warcraft** являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками **Blizzard Entertainment, Inc.** в США и/или других странах.



BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW



Overclockers Rejoice TPower I45 UP TO FSB 735MHz

- > Intel P45 Chipset
- > Supports 45nm Intel Processors
- > FSB1600&DDR2-1066 Ram Module Support
- > AMD Crossfire-X Technology
- > PCI-Express 2.0
- > T-POWER Utility & BIO-TEX Technology

<http://www.biostar-russia.ru/app/ru/>

Реклама

Видеораздел про Warcraft 3



Чисто «раш»-ситуация: злфайский Древо войны на базе у соперника.

С наступлением осени мы немного отклонимся от привычного формата публикации VOD'ов по Warcraft 3: теперь вас ждут не просто матчи, а видеопримеры конкретных тактик.

Профессиональные игроки зачастую не склонны к риску и предпочитают не использовать аркадные тактики, такие как быстрая атака (rush) или аггрейд главного здания без строительства баряков (fast tier 2). Связано это с тем, что подобные тактики зачастую действуют лишь при удачном стечении обстоятельств — особенно это касается быстрых аггрейдов, сильно бьющих по экономике. В этот раз нам с вами предстоит разобраться, когда имеет смысл идти на риск, а когда — нет. Надеемся, что наши уроки помогут вам взвесить все «за» и «против» и принять наиболее верное решение.

Special: последние турниры лета

Уже который год летний киберспортивный сезон закрывается двумя турнирами. Для стран СНГ это ASUS Summer, проводимый в последние два уик-энда августа, а для всего мира в целом — Esport World Cup 2008, вопреки традициям прошедший в США вместо Франции. Подробнее о ходе событий читайте в нашем новостном разделе, ну а на диске вас ждут документальные сводки с этих турниров в виде демозаписей и фотографий. Помимо этого, Роман «Defjke» Бут, как всегда, подготовил для вас видеосотчеты, сделав упор на свой традиционный конек — Warcraft 3.

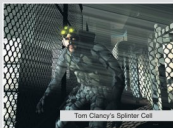


Нынешний ASUS Summer запомнился турнирами по Call of Duty 4 и Team Fortress 2, а также полным отсутствием Quake 3.

Лучшие игры про «плохих» русских



Tom Clancy's Ghost Recon



Tom Clancy's Splinter Cell



Freedom Fighters



Operation Flashpoint



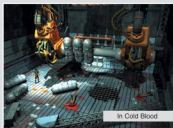
IGI 2: Covert Strike



Command & Conquer: Red Alert



Hitman 2: Silent Assassin



In Cold Blood



No One Lives Forever 2

«Видеомания» совместно с компанией «Софт Клуб» представляет вашему вниманию конкурс по мотивам игр от Криса Тейлора!

КОНКУРС!



SPACE SIEGE

Крис Тейлор — легендарная личность в игровой индустрии. Он изобрел трёхмерную стратегию и стал автором значительной части основополагающих аксиом, по которым делаются современные RTS.

Новое творение Криса Тейлора — **Space Siege**. Место действия — звездолет «Армстронг». Человечество, разгромленное инопланетянами, сбегало с Земли. Но инопланетные существа смогли проникнуть и на борт судна. Вся надежда на главного героя — Сета Уокера. У вас есть возможность выиграть эту игру и помочь Сету спасти людей!

В разработке ещё каких игр участвовал **Крис Тейлор**, вам и предстоит угадать.

Первое, что надо сделать, — взять октябрьский выпуск «Видеомании», просмотреть ролики из игр и угадать их названия.

Второе, что от вас требуется, — прислать ответы с указанием своих инициалов и контактной информации по адресу spacesiege@igromania.ru до 27 октября.

И **третье** — ждать декабрьский номер журнала «Игромания», где мы объявим победителей!



Первому, самому смекалистому участнику, достанется видеокарта **GeForce 9800GTX**.

И еще **десяти победителям** достанется набор игр, в который входят **Medieval 2 TW GOLD** и **Space Siege**.

Всем удачи!



Смотрите в октябрьском выпуске «Видеомании»



Games Convention 2008

Как всегда, в дополнение к огромному журнальному репортажу с крупнейшей игровой выставки Европы мы подготовили наш традиционный видеотечет. Вас ждут кадры из Лейпцига, лучшие трейлеры, а также мнения редакторов «Игромании» обо всем произошедшем и показанном.



Heavy Rain

Наконец-то, после памятной технодемок с участием виртуальной актрисы, програвшей на E3 2006, **Quantum Dream** показали настоящий геймплей! На первый взгляд, все очень похоже на наш любимый **Fahrenheit**, но это и к лучшему. Мало кто из западных разработчиков способен рассказать и показать такую взрослую, умную и потрясающе красивую драму.



Brothers in Arms: Hell's Highway

Мы первыми в России получили в свои руки и прошли новую часть «Братьев по оружию». Что ж, а третий раз у Рэнди Пилчфорда, наконец, получилось. **Hell's Highway** — это то, чем серия задумывалась с самого начала. Вдобавок, это еще и самая достоверная игра на военную тему из всех существующих — ни один засекреченный **Call of Duty** просто не в состоянии передать ощущения живых людей, оказавшихся в гуще самой жестокой войны XX века.



Too Human

Эту RPG делали почти десять лет, но по-настоящему заговорили о ней только во время прошлогоднего судебного разбирательства между **Epic Games** и разработчиками из **Silicon Knights**, чьи наработки **Epics** якобы использовали при доводке движка **Unreal 3**. Несмотря на скандальную славу, **Too Human** оказался на удивление хорошей игрой, которая хоть и не обладает графикой уровня **Mass Effect**, но компенсирует это самобытной вселенной, соединяющей в себе киберпанк-мотивы и скандинавскую мифологию.

Субтитры на диске!

Иногда интервью со знаменитыми иностранными разработчиками и другие наши материалы сопровождаются субтитрами. Для их отображения вам необходимо установить программу **VideoSub** из раздела «Софтзерный набор» на нашем DVD.

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Смотрите в «Видеомании»



Видеонюсости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.



Specul

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.



На прилавах

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеобзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.



Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).



Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу можно не захотеть переключать.



Препорты

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препорты), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.



Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что относится к категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «Видеомании»? Тогда в чем дело? Просто свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromaniya.ru письмо и расскажите о своем ролик.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большое (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.



Шаг 3. Мы ознакомим, посмотрим и решим — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определите увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

ИТОГИ КОНКУРСА

Лаборатория существ

SPORE™

В продаже появилась самая яркая, амбициозная и долгожданная игра **Spore**, в которой вы можете исследовать и покорять бескрайние просторы вселенной! Какой путь развития выберут ваши существа? Будет то мирное сосуществование с другими племенами или путь войны, покорения и завоевания — решать вам! Эволюционируйте, создавайте собственные вселенные и захватывайте чужие миры!



Разобрав огромное количество писем, которые нам прислали на конкурс по игре **Лаборатория Существ Spore**, и просмотрев несколько тысяч существ, мы выбрали победителей.



Победители конкурса



• «Тупой и ещё тупее»



• «Крылья, ноги и хвосты»



• «Белый и пушистый»

Итак, главным «Дарвином» становится **Nodar**, он получает самый лучший игровой ноутбук **HP Pavilion dv9800** и коллекционную версию игры **Spore Галактическое издание**.

А ещё 10 наиболее креативных участников получают коллекционную версию игры **Spore Галактическое издание**!

Faust666777
Kaktuz
Alger
RenderEKB
SomeoneLikeMe

Dragunoff
MasterChif
WiiDx
Styusha
Biofox

Уважаемые победители! Представители редакции сами свяжутся с вами по поводу получения призов.

Призы главному «даринку»



коллекционная версия игры **Spore Галактическое издание**



Игровой ноутбук **HP Pavilion dv9800**

Призы остальным участникам



коллекционная версия игры **Spore Галактическое издание**

В ПРОДАЖЕ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

mobi

www.mobi.ru

ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

100 : 1

УСТРОЙСТВ

В НОМЕРЕ

КРАТКИЙ ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО БУДУЩЕМУ *европейское издание*



ОТ СОСТАВИТЕЛЕЙ

ВТОРОЙ ВЫПУСК НАШЕГО ИЛЛЮСТРИРОВАННОГО ПУТЕВОДИТЕЛЯ НАПИСАН ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ПОСЕЩЕНИЯ GAMES CONVENTION, САМОГО КРУПНОГО ИГРОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ В ЕВРОПЕ. «ЕВРОПЕЙСКОЕ ИЗДАНИЕ» СДЕРЖАЕТ И ТОНЬШЕ НА 7 СТРАНИЦ, ЧЕМ «АМЕРИКАНСКОЕ» (СМ. ПРОШЛЫЙ НОМЕР), ЗДЕСЬ ГОРАЗДО МЕНЬШЕ ЗВЕНЯЩИХ БЛОКБАСТЕРОВ, ЗАТО ГОРАЗДО БОЛЬШЕ НОВЫХ ИМЕН И ПРЕМЬЕР, КОТОРЫХ УЖЕ ДАВНО НЕ ХВАТАЕТ. СЛЕДУЮЩИЕ 15 СТРАНИЦ — ЭТО ТО, ЧЕМ ЖИЛ НАШ ЖУРНАЛ В ПЕРИОД С 21 ПО 29 АВГУСТА. ЗАПОМНИТЕ ЭТИ ИМЕНА — В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ ОНИ ВЕРНУТСЯ СЮДА В ВИДЕ БОЛЬШИХ ЭКСКЛЮЗИВНЫХ МАТЕРИАЛОВ. А ПОКА — НАШ КРАТКИЙ ЭКСКУРС В БЛИЖАЙШЕЕ БУДУЩЕЕ.

Risen

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА, ИЗДАТЕЛЬ: DEEP SILVER,
РАЗРАБОТЧИК: PIRANHA BYTES, ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- Новая игра Piranha Bytes, авторов нормных трех частей Gothic.
- Классическое CRPG без откровений: из современных технологий используется разве что raydell.

Расставание Piranha Bytes с издателем JoWood и брендом Gothic — один из самых громких бракоразводных процессов прошлого года. Обе стороны объявили полное радиоомолчание, и чтобы выдать из JoWood минимальные подробности и три скриншота, нам пришлось оборвать телефон и подписать страшные бумаги, согласно которым за утечку этой информации в интернет нас бы тут же, в полном составе, отправили на исправительные работы в Германию. Бывшие авторы Gothic за прошедший год умудрились сообщить только три буквы — RPB, значение которых стало понятно буквально за неделю до Games Convention. RPB — это Risen Piranha Bytes, название их новой игры, на пресс-конференции которой мы сидели в первом ряду.

Главное, что нужно знать по поводу Risen, — никаких потрясений не будет. Расставшись со старым брендом, немцы пожалы плечами и взяли за то, что они умеют лучше всего — делать CRPG. Risen — это «Готика», только с другим названием, сюжетом и некоторыми особенностями. Для начала игровой мир станет меньше. Piranha Bytes признаются, что все беды серии Gothic в первую очередь происходили из ее масштабов. Поэтому мир Risen ограничен территорией острова. Остров, разумеется, не простой — он находится посреди океана и охраняется непроходимыми штормами, грозами и прочими катаклизмами магического свойства. Тем не менее в какой-то момент на остров прибывает Инквизитор с секретной миссией от короля. Он собирает все население в единственном городе и превращает его в тюрьму, выход из которой категорически запрещен. А сам отправляется в пещеры, где хранятся некие магические артефакты. Помешать Инквизитору, как нетрудно догадаться, предстоит нам.

Благодаря относительно небольшому масштабу Piranha Bytes обещают плотнее заселить окружающий мир. Плотность — это вообще ключевая характеристика Risen. Немцы намеренно отказываются от любых случайностей, «песочницы» и прочих даров цивилизации в пользу четко структурированной и разбитой на главы истории. То есть тут будут фракции, будут сторонние квесты, будут, конечно, подземелья (причем подземелья, как говорят сами Piranha Bytes, эволюционировали сильнее всего). Несмотря на то что игра разбита на главы и сильно привязана к сюжету, вы по-прежнему можете отправиться куда угодно, попасть в ловушку или

загнать в тюрьму, из которой потом придется выбираться битый час. Но Risen — это в первую очередь игра про то, как один человек спасает целый остров. И как эта история будет рассказана, определяете не вы, а Piranha Bytes.

По поводу боевой и ролевой систем известно, что первая доминирует над второй. Piranha Bytes честно называют свою RPG-механику «простой» и сообщают, что 60% всех доступных к разучиванию возможностей относятся к экшену. Боевая система предполагает несколько стилей, которые можно изучать или смешивать между собой. Некоторые из них открываются только после того, как вы присоединитесь к определенной фракции. Кстати, можно будет вступать и в инквизицию.

По сравнению с «Готикой» Risen будет гораздо более мрачной, серьезной и темной игрой (интересно, что то же самое говорит JoWood по поводу Arcania). В первую очередь это касается врагов и местной фауны. «Мы стараемся сделать мир Risen более достоверным, реалистичным. То есть это все еще фантазия, у нас есть магия, но существа вокруг вас похожи на настоящих животных, а арагами являются обычные люди», — поясняют Piranha Bytes свою художественную позицию.

Грустная новость состоит в том, что сегодня игра существует в виде пресс-релиза, официального сайта и нескольких концепт-артов. Ни скриншотов, ни геймплейных роликов Piranha Bytes не показывают. Но уже сейчас понятно, что Risen будет этаким ностальгическим приложением для тех, кто ценит традиции. Если вы вдруг ждете жанровых свершений — это явно не к Piranha Bytes. Они знают, как делать классические CRPG, у них есть механика и твердое убеждение, что все эти современные технологии только отвлекают игрока от истории. Мы с этим убеждением, мягко говоря, не согласны, но когда у людей в портфолио значатся Gothic 1-3, то с ними трудно спорить. ■



В подземельях острова, согласно сюжету, лежат магические артефакты, вокруг которых крутится вся история игры.



Непонятно, кого авторы дразнят такими артами. Никакого «морского геймплея» в Risen не заланировано.



ЖАНР: ВСЕ ЕЩЕ КУЛЬТОВАЯ RPG, ИЗДАТЕЛЬ: JOWOOD,
РАЗРАБОТЧИК: SPELLBOUND, ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД



Пока Piranha Bytes анонсируют игру под названием Risen (см. нашу заметку слева), которую в узких фанатских кругах называют не иначе как «правильная Gothic 4», JoWood буквально на соседнем стенде показывают «настоящую» четвертую «Готику». Показывают, правда, с нюансами: на GC продюсер Gothic 4 первым же предложением заявил, что официально игры с таким названием больше не существует. Издатель сначала родил голмукула под названием Gothic 4: Arcania, а теперь и вовсе решил переименовать игру в Arcania: A Gothic Tale. Конечно, «Аркания» — старое и крайне уважаемое в определенных кругах имя, а кто-то из наших ну очень давних читателей, может, еще помнит отличную CRPG-трилогию Realms of Arcania из 90-х. Но мы на всякий случай некоторое время будем называть эту игру «Готикой 4».

Итак, что же собственно касается «Готики 4», то, как и полго-да назад, об игре не известно ничего внятного. В течение часа реального времени вашим корреспондентам показывали красивое технодемо и с таким упованием рассказывали о двойных источниках света за каждым объектом, о системе диффузии частиц при сближении силуэтов двух бочек и о картах нормалей, задействованных для прорисовки особо реалистичной дубовой коры, что мы уже в какой-то момент стали думать, будто нас с кем-то перепутали и теперь пытаются продать движок.

Движок, впрочем, весьма неплохой: даже не помнящая диффузии частиц, можно сказать, что Gothic 4 — одна из самых технологичных и красивых компьютерных игр наших дней. По крайней мере, в части прорисовки природы и ландшафтов уж точно номер один. По словам авторов, они долго сотрудничали с самыми активными фанатскими комьюнити и пришли к выводу, что вся местная флора и фауна игры должна быть похожа на природу Германии и России (так уж получилось, что кроме немцев в «Готику» играем только мы). В результате практически все технодемо мы наблюдали сплошной край родной, навек любимой: на опушке леса притаилась сторожка лесника, наклонился над ручьем крашительный дуб, в старом ельнике заухала выль, захлопотал удад... короче го-

воря, по любому из скриншотов Gothic 4 можно хоть сейчас садиться писать школьное сочинение на тему «Природа нашего края».

Ну а если без шуток, то технически «Готика-Аркания» выглядит вполне на уровне Crysis или Far Cry 2, только с еще большим вниманием к деталям и красивыми погодными явлениями. После дождя видно, как под солнцем блестит трава, а вода по всем законам физики собирается в лужи. Обещанного управления погодой (о котором мы писали еще в майской «Игромании») в четвертой части, видимо, не будет — люди из Deep Silver объяснили, что за последние полгода они сильно переосмыслили геймплей и стараются следовать в русле проверенной временем концепции. По-человечески это звучит так: «В плане геймплея Gothic 4 будет практически как Gothic 3, а еще лучше — как Gothic 2, потому что третья часть вызвала противоречивую реакцию в среде фанатов». Известно, что система квестов будет практически как во второй части: одно и то же задание вы всегда можете выполнить по-разному, в пользу той или иной фракции. А вот боевая система должна стать менее аркадной и более зависящей от многочисленных RPG-параметров персонажа. В частности, на GC нам показывали, как выглядит стрельба из лука: пока главгерой держит натянутую тетиву, у него уменьшается параметр «выносливость», а прицел начинает все больше и больше дрожать.

Не то чтобы дрожачий прицел — какой-то там индустриальный прорыв, но спасибо хоть это показали: в конце демонстрации продюсеры честно признались, что вообще-то Arcania: A Gothic Tale сегодня еще мало похожа на нормальную игру. По сути, это просто технология и куча красивого арта: чтобы собрать из этого что-то внятное, понадобится не меньше года. Который у Spellbound как раз есть. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

■ Вы не поверите, но так теперь называется Gothic 4!

■ Если совсем коротко, то пока все очень красиво, но совсем неинтерно.



Кроме изумительно красивых закатов, в Gothic 4 пока еще не на что смотреть...



...хотя нет, еще вот избушки вполне себе ничего, ослики опять же симпатичные.



ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА, ИЗДАТЕЛЬ: DTP ENTERTAINMENT,
РАЗРАБОТЧИК: LARIAN STUDIOS, ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- Сказав относительно малоизвестной бельгийской RPG, шесть лет назад создавшей мирگرد не меньше, чем Baldur's Gate.
- Потрясающая вариативность в зависимости от ваших решений любой квест тут распадается на десятки новелл.

Шесть лет назад малоизвестная бельгийская компания Larian Studios выпустила игру Divine Divinity, которую издалека можно было принять за хромоногий Diablo-клон. Чуть позже выяснилось, что Divine Divinity делала шесть лет и контента в ней зашито на пять Diablo-клонов и еще пару дополнений. Бельгийцев обещали наградами все профильные издания, на радостях они через два года выпустили что-то вроде сиквела Beyond Divinity и благополучно исчезли.

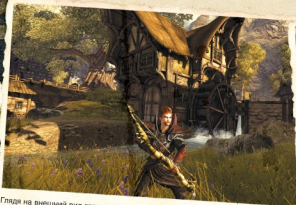
И тут, уже пакуя чемоданы в Германию, мы вдруг получили пресс-релиз, в котором сообщалось, что все эти четыре года Larian кропотливо работали над полноценным сиквелом, который выйдет в следующем году. Мы для верности потеряли глаза, два раза переспросили у немецкого издателя dtp Entertainment и записались на встречу.

Divinity 2: Ego Draconis действительно существует в виде довольно бодрой альфа-версии, ее мы с удовольствием рассматривали на выставке полчаса. Как и в случае с первой частью, в расфокусе Ego Draconis выглядит как страшная европейская RPG второго эшелона. Жутковатые модели, кривая анимация, сюжет, списанный с книг, которые любят оформлять картинками Бориса Валуежского. Но тут главное не фыркать, а смотреть внимательно. Потому что при повторной инспекции выясняется, что Larian все это время не рисовали модели персонажей, а набивали игру содержанием.

Главным козырем первой части была ее феноменальная вариативность. Один и тот же квест распадался на десятки вариантов, а те, в свою очередь, порождали другие квесты, и так далее. Во второй части этот принцип не только сохранили, но и приумножили. «Отказываться от квеста должно быть так же интересно, как и принимать его», — говорит Larian. И тут же подкрепляют это конкретным примером. В ближайшей деревне герой сталкивается с крестьянкой, которая просит отнести местному кузнецу письмо, но наказывает ни в коем случае не читать его. Эта простейшая ситуация может развиваться десятками способов. Письмо можно отнести и получить за это деньги. Письмо можно вскрыть, прочитать, отнести и получить за это по голове. Письмо можно прочитать не вскрывая, используя навык телепатии (при условии, что он достаточно хорошо прокачан), узнать, что жена изменяет своему мужу с кузне-

цом, и дальше принять решение — доставить корреспонденцию или сообщить об адюльтере законному мужу. Мы выбрали последний вариант и вовлекли главного героя в новый водоворот событий. Во-первых, в ходе разгоревшегося семейного скандала жена ушла-таки к кузнецу, забрав все вещи. Во-вторых, поговорив с женой и направив на нее всю мощь своей телепатии, мы выяснили, что ее муж скрывает в одной закрытой комнате какой-то странный документ. Изрядно потовев, вскрыли этот самый документ. Это оказалось дневник, из которого следовало, что возмущенный муж убивал всех своих предидущих жен вместе с любовниками. Кульминация — спасение кузнеца и его возлюбленной от мужского гнева и желание счастья молодоженам. В этом — вся Divinity 2. Тут каждый персонаж связан десятками невидимых нитей с другими, любое действие имеет не одно, а многоступенчатые последствия.

Все остальное исполнено именно так, как можно ожидать от европейской CRPG B-класса. Дубовый эшкен, полное отсутствие вменяемой физики, приятные пейзажи, но уродливые модели персонажей. Главный герой, умеющий оборачиваться в дракона (отсюда и подзаголовок Ego Draconis). Классовая ролевая система, какую вы могли видеть в любой другой подобной игре. В общем, если есть какие-то курсы, на которых учат портить первое впечатление от знакомства, то Larian наверняка их закончили. Главное — не поддаваться этому впечатлению. Потому что если весь мир Divinity 2 будет исполнен с тем же тщанием, что и тот небольшой кусок, который бельгийцы показали на выставке, то мы еще посмотрим, кто в следующем году уйдет от нас с наградой «лучшая ролевая игра».



Глядя на внешний вид главного героя, от Divinity 2 хочется бежать сломя голову. Но вы этого, пожалуйста, не делайте...



...потому что если не заглядывать персонажам в лицо, то спецэффекты и окружающая действительность тут исполнены на вполне приличном уровне.



ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА, ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS,
РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE, ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД

Dragon Age: Origins — важнейший PC-эксклюзив и единственная игра, которую мы повторно пошли смотреть в Лейпциге, несмотря на то что провели с ней 40 минут на E3. Краткая диспозиция для тех, кто только что к нам присоединился. В **Dragon Age: Origins** BioWare бережно цитирует собственную CRPG-классику: **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**. Это партийная ролевая игра со всеми характерными атрибутами: мужичинами в золотых латах, духоподъемными речами героев длинной в 10-15 минут и соответствующим управлением. Таким шагом BioWare одновременно разочаровывает и вдохновляет. Разочарование в первую очередь нашего, журналистского свойства: после **Mass Effect** ожидалось, что канадцы продолжат двигать жанр вперед. Вдохновляет же все это потому, что BioWare, подобно лирическим героям группы «Каста», не забывают свои корни и помнят, что есть вещи на порядок выше, чем популяризация RPG среди тех, кто раньше этот жанр обходил стороной. Несмотря на недавний (и довольно абсурдный) анонс версии для Xbox 360, **Origins** — PC-игра до мозга костей, это зашито в ее базовой системе ценностей, прописано в ее ДНК. Именно поэтому месяц спустя мы отправились на еще одну презентацию **Dragon Age: Origins** — за деталями.

BioWare неохотно, по крупицам, но все-таки разъясняют, по каким законам действует их собственный мир. Как и положено многовариантной CRPG, состав квестов и содержание диалогов тут сильно зависят от того, какую роль вы себе выбрали. Так, знакомая с прошлой демонстрации история с узником в клетке, у которого в желудке заперт ключ (месяц назад мы достали его оттуда с помощью ножа, несмотря на оживленные протесты со стороны заключенного), разыгрывается совершенно по-другому, если в качестве персонажа вы выбрали эльфа. Эльфы в **Dragon Age** — что-то вроде жителей стран третьего мира. Они заняты на низкооплачиваемой и неквалифицированной работе, их смерть мало кого волнует, они практически приравнены к рабам. В нашем случае женщину-эльфа с русским именем Катерина все-таки приняли в ряды Серых стражей (это, напоминаем, аналог института спектров из **Mass Effect**), но ее происхождение соответствующим образом отражается на всех диалогах. Мужчина в клетке не сообщает вам о ключе в своем животе, который он украл, и тем самым закрывает целый квест. Зато Катерина обладает высоким навы-

ком убеждения, благодаря чему может уговорить охранника отдать пленному свою еду и воду. Что, разумеется, принесит вам XP-очков и повлияет на карму.

Экшен, что неожиданно, за прошедшее время стал выглядеть лучше. Возможно, это обман зрения и месяц назад продюсер игры просто не так удачно демонстрировал собственную технологию, но на бои в **Origins** смотреть теперь интереснее. Любое магическое действие сопровождается фейерверком спецэффектов. К тому же в этот раз главная героиня специализировалась на магии, и это много меняет. Вместо унылых тычков мечом — составные spell-комбо. Тактика действительно совсем другая: держась на почтенной дистанции от врагов, вы то накладываете коллективные заклинания, поднимающие характеристики всей партии (например, *berserk*, отчего все дружественные персонажи начинают светиться недобрым красным цветом), то делите пространство битвы пополам, вызывая огненную стену (выглядит тут как натуральный огнемет). BioWare с гордостью заявляют, что не могут просчитать все возможные комбинации, и с нетерпением ждут, когда игроки откроют недокументированные возможности магической системы **Origins**.

На игроков тут вообще большая надежда. Некоторые время спустя **Electronic Arts** подтвердили, что PC-версия **Dragon Age: Origins** поступит в продажу в комплекте с полным инструментарием для создания собственных приключений. Аналогичным решением BioWare в свое время обеспечили долгую и счастливую жизнь **Neverwinter Nights**. В набор входит редактор скриптов и AI, а также утилита для доступа ко всем графическим материалам. Западные блогеры (и мы вместе с ними) принимают ставки на то, когда появится первый патч, избавляющий всех женских персонажей от лат и вообще от любой одежды. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- Партийная фантазия CRPG от классиков жанра.
- Комплектуется богатым инструментарием для создания своих квестов и сценариев.



«Эмоциональный кург» **Mass Effect** был устранен в пользу классических CRPG-диалогов, которые выглядят тут следующим образом.

Кровь на лице персонажа не имеет ничего общего с дизайном — она появилась там во время драки. Шрамы и порезы останутся с вами на всю игру.

EMPIRE TOTAL WAR

ЖАНР: ИСТОРИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ, ИЗДАТЕЛЬ: SEGA,
РАЗРАБОТЧИК: CREATIVE ASSEMBLY, ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2009 ГОДА



БУДЕМ ЖДАТЬ?

■ Сражения на суше — тактический интерактивный экран из второго плана «Войны и мира».
■ Параметры каждого из 10 000 никитов на экране просчитываются в реальном времени.

Про Empire: Total War мы последний раз писали буквально в прошлом номере — в репортаже с E3'2008. Туда, если помните, люди из Creative Assembly привезли феерически прекрасную демоверсию с морскими сражениями и детальным обчетом физики каждого ядра в пушечном залпе. Спустя всего месяц появились еще один достойный повод: в Лейпциге наконец-то показали, как в Empire происходит война на суше.

Если совсем коротко, то, похоже, эпоха наполеоновских войн подошла новому Total War как нельзя лучше и все главные зрелищеские сны поклонников серии начинают потихоньку сбываться. Только представьте себе: тысячи детально анимированных английских фузилеров в красных камзолах ровными рядами идут на прусский редут, попадают под артиллерийский огонь, бросаются в рукопашную на отряд grenadiers и пытаются совершить разворотный маневр для отражения кавалерийского удара в тыл. Звучит, конечно, не так многообещающе, как выглядит на самом деле: на экране все это время происходит форменное «смешались в кучу кони, люди». И что самое интересное — поведение всей этой человеческой свалки на самом деле просчитывается вплоть до каждого юнита.

Чтобы показать основные нюансы наземных сражений, на GC перед нами специально разыграли несколько прусско-британских сражений. Вначале пруссаки пытались идти в кавалерийскую атаку, но, во-первых, поскользнулись по холму, а во-вторых — попутно попали под фронтальной линейный огонь отряда англичан, укрывшихся за поваленным дубом (да-да, окружающие предметы, как и дома на карте, теперь не просто декорации). Потом в бой вступила артиллерия, но тут уже пометал погодный фактор — во время сражений в Empire учитывается даже текущее состояние почвы, а ясным солнечным днем пушечные ядра просто рикошетили от земли и скатывались с холма (в дождь они будут увязать в слякоти). Наконец, когда и та и другая сторона сошлись в рукопашной, а из-за угла соседнего дома неожиданно показался сидевший в засаде прусский отряд, Ал англичан немедленно переключился в режим «паника»: если в спину вдруг начинают стрелять, то уже нет времени думать о численном превосходстве — надо бежать.

Наконец, развязка всей драмы произошла на подступах к городу, из-за которого, собственно, все и началось. Диспозиция такая: англича-

не перекрыли практически все улицы и с минуты на минуту ожидают атаки.

А вот у прусской армии есть, как говорится, варианты.

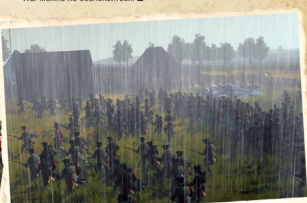
Самый лобовой — ударить из всех стволов артиллерийским огнем и смотреть, как неприятель медленно логсбает под обломками осыпавшихся стен (стоит ли говорить, что в Empire каждый дом в зависимости от того, построен он из камня или дерева, разрушается совершенно по-разному, согласно законам физики, и материал тут задается не просто так, а исходя из исторических реалий и особенностей того или иного государства). Однако, во-первых, захваченный разрушенный город не принесет никакой прибыли, а во-вторых, его жители потом при первом же удобном случае в одностороннем порядке выйдут из вашей империи. Поэтому принимается второй вариант — город окружается со всех сторон, звучит команда «прикинуть штыки», и, пытаясь сохранить боевые порядки, прусские отряды растекаются по узким улочкам. Тут снова срабатывает тактика фланговых атак: навязать противнику бой, а потом быстро обойти его с тыла и ударить в спину.

В отличие от сотен других исторических стратегий про наполеоновские войны, бои в Empire выглядят ровно так, как это давно хотелось. Как и раньше, все управляется одной мышью — вы двигаете по полю битвы «флажки» отдельных отрядов и периодически меняете их построение, но в то же время даже самый мелкий маневр зависит от тысячи нюансов. Например, во время сильного дождя колеса пушечных лафетов вязнут в грязи, отряд, оставленный в пшеничном поле, может скрыться от чужих глаз в густых колосьях, а неприкрытый хлев на холме стать передовым флангом обороны, потому что в нем внезапно оказывается половина мушкетерского полка. И таких примеров тут страшно сказать сколько.

Ну а если к тому же вспомнить, что, кроме управления отрядами мужчин в треуголках, в Empire еще намечаются масштабные морские сражения, а также переработанная макростратегия (живьем пока мы не видели только ее), то за будущее сериала Total War можно не беспокоиться. ■



В своем стихотворении про «Скажи-ка дядю...» Михаил Юрьевич Лермонтов еще до нас перебрал все хорошие варианты подписей к этому скриншоту.



Дождь во всех смыслах вредная штука: кавалерия увязает в грязи, у фузилеров не зажигаются бомбы, даже сараи — и те не горят.



Зажги лето по-новому!



Оторвись со вкусом Pringles!

ANNO 1404

ЖАНР: ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ, ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT ENTERTAINMENT,
РАЗРАБОТЧИК: KLINGSTADT DESIGNS, ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2009 ГОДА

«XXL PC announce» от Ubisoft, которого мы на этой GC ждали, буквально зачеркнула дни в календаре, на поверку оказался игрой Anno 1404. Немецкая национальная финансово-экономическая стратегия Anno по каким-то причинам никак не может достучаться до сердца отечественных любителей жанра, тогда как на родине по популярности с ней могут соперничать разве что Settlers. Однако с выходом новой части что-то, надемся, изменится уже хотя бы потому, что при ближайшем знакомстве Anno 1404 оказалась чуть ли не самой красивой стратегической игрой наших дней.

Как и в любой немецкой экономической стратегии, в 1404 большую часть времени на мониторе вы наблюдаете небольшой город и всю его окружающую сельскохозяйственную благодать: пшеничные поля, ровные ряды свеклы и раскидистые виноградники. Так вот, эти самые ряды и поля так непередаваемо красиво нарисованы, что хочется рассмотреть каждую мелкую деталь. Каждую секунду в совершенно противоположных краях экрана происходит десяток сцен из средневековой европейской жизни. Бондарь катит по дороге бочку, крестьянин пропагандирует репу, дети гонятся с рогатками за сельским дурочком, чем-то там звенит кузнец, на бельевой веревке развешаются свежестиранные панталоны (развешаются, кроме шуток, точно по физике и с учетом направления ветра). Причем чем выше разрешение экрана, тем круче эффект: вся эта какофония образов, звуков и качественной анимации доводит до того, что буквально каждую деталь тут же хочется пощупать руками.

Если говорить о более приземленных вещах, то Anno 1404 — это в общем-то типичная немецкая стратегия (правила в этом жанре, как в каких-нибудь японских RPG, не меняются годами). У вас есть небольшое поселение с четко прописанными схемами внутренней жизни: на поле добывают пшеницу, пшеницу перерабатывают в муку мельница, из муки пекут хлеб, хлеб разбирают ко склада жители города, если хватает на всех — первая базовая потребность удовлетворена и пора переходить ко второй. После хлеба люди захотят зрелища (строим пивные), после зрелищ



БУДЕМ ЖДАТЬ?

- Самая красивая немецкая экономическая стратегия в мире.
- Уникальная средневековая территория: брошенные пустыни и рытые зыбков.

лищ — гламура (срочно строим мастерскую по пошиву кожаных курток) и далее по нарастающей. Конечно, кроме постоянного удовлетворения всех желаний горожан, в Anno 1404 есть еще строительство гигантских храмов, торговля и даже боевые действия. Последние, впрочем, предельно схематичны — в этом смысле новая серия проще, чем предыдущая часть, где фигурировали кониты, RTS-подобные бои и другие не сильно нужные такой игре вещи.

Кроме того, в Anno 1404 чуть ли не впервые в истории всего жанра появилась альтернативная европейцам сторона — арабы. Правда, развитие восточного поселения отличается только разными производственными схемами (там надо было добывать вино, здесь — кумыс). Единственный интересный момент связан с необходимостью постоянно рыть колоды для орошения — в начале игры у арабов не так-то много плодородной земли.

Ну и главная причина, по которой широким массам нужно обратить внимание на Anno 1404, а фанатам жанра — наконец-то выйти из тени: все свои успехи (а играет в такие игры месяцами) можно буквально не выходя из игры показать всему миру. Скриншоты ваших исполненных мечтей, на строительство которых ушло три дня реального времени, можно нажатием буквально одной кнопки опубликовать на сайте Ubisoft. Мало того, игра ведет активную статистику и за разные достижения награждает очками на манер achievements в Xbox Live. Сто успешных походов за приятностями, более тысячи построенных домов, миллиард тонн собранной репы — это вам не набивание уровней в MMORPG — пора начинать хвалиться и такими достижениями! ■



Чтобы построить такой кафедральный собор, нужно одни только ресурсы колоть часе десять.



Вам отсюда не видно, но в левой части скриншота стоит портовая блондинка в платье с разрезом.

DEMIGOD

ЖАНР: DOTA ОТ КРИСА ТЕЙЛОРА, ИЗДАТЕЛЬ: STARDOCK ENTERTAINMENT, РАЗРАБОТЧИК: GAS POWERED GAMES, ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2009 ГОДА



«Я в последнее время постоянно был собой по губам, учусь поминуть говорить, — Крис Тейлор, большой друг «Игромании», а также автор Total Annihilation, Supreme Commander и Dungeon Siege, комментирует свою последнюю игру. — Так всегда бывает, я что-то лишнее скажу, вы себе сверху что-нибудь придумаете, а потом как выходит Space Siege — и в прессе сразу начинается...» В 2008 году Крис приехал на Games Convention в новом, так сказать, формате: без стенда и громких анонсов (хотя в разговоре с нами прямым текстом сказал, что Gas Powered Games уже работает над несколькими новыми проектами), зато с ноутбуком, на котором оказалось несколько полностью собранных уровней Demigod.

Demigod — по сути, просто коммерческая версия модификации для Warcraft 3 под названием Defense of the Ancients (DotA) — как нельзя удачно вписывается в новую тейлоровскую концепцию видения мира. Согласно ей в современной игровой индустрии большие и долгие RTS вроде того же Supreme Commander смогут заинтересовать лишь немногих хардкорщиков, тогда как стратегии новой волны будут отличаться простыми правилами и короткими партиями, но при этом сохранять главное — тактическую глубину.

В этом смысле Demigod отвечает всем основным стандартам — на GC мы полностью прошли два уровня, и даже из этого уже видно, что у Тейлора получается как минимум что-то не похожее на привычные RTS. Во-первых, бой в Demigod в среднем длится не больше получаса, и эти 30 минут вы сконцентрированы только на стратегии и тактике: никаких отвлекающих под огнем харвестеров, никакой гонки за золотыми шахтами, ничего отвлекающего. Во-вторых, само понятие «стратегия» предельно упрощено — во время сражения вы управляете одним супермонитом (тем самым demigod, античным полубогом), а остальные войска действуют совершенно самостоятельно, создавая массовку. Атаки не прекращаются ни на минуту: вы нападаете на вражьи башни, его войска тем временем атакуют ваш замок, и если они вдруг встречаются на поле боя — начинается рукопашная. Ваш полубог в этой ситуации выступает в роли такого древнегероического Сергея Шойгу: до поры сидит спокойно, но как только заметит какой-нибудь проблемный участок — тут же отправляется на место спасать ситуацию. В бою полубог набирает опыт, растет в уровнях и получает всякие полезные аггрей-

ды. К концу сражения наш десятиметровый парень с медной кувалдой научился таскать на плечах две башни с целым отрядом лучников внутри, втапывать в землю пахоту и чуть ли не стрелять лазером из глаз. Впрочем, у других богов другая тактика. Одни с ростом уровней прокачивают себя, другие — обычных кнопов, третьи — работают, простите, хилерами: во время рукопашной лечат раненых и воскрешают мертвых.

С визуальной стороны Demigod выглядит, как и ожидалось, симпатично, только вот, как и в случае с Supreme Commander, все эти зрелищные ракурсы нужны только для того, чтобы снимать красивые скриншоты. На деле приходится постоянно следить за передвижениями войск практически на всей карте — чем выше стоит камера, тем лучше. Впрочем, и тут будет на что посмотреть: сами карты зачастую выглядят не менее изощренно и артово, чем юниты. Так, одним из уровней, который нам попался, представлял собой витающую в космосе гигантскую каменную статую титана со змеей в руках, а само поле сражения при этом находилось — внимание! — на спине у змеи. С учетом того, что в бою на змеиной спине, кроме двух полубогов, принимали участие еще и сотни обычных демонов и минотавров, можете примерно представить себе местные масштабы.

Наконец, если вы внимательно посмотрите на строку «издатель», то там обнаружится Stardock Entertainment — студия, ответственная за Galactic Civilizations. Но мало кто знает, что Stardock еще и кропотливый и внимательный PC-издатель. Они очень трепетно относятся к сюжетным кампаниям в своих играх (говорят, именно благодаря им в Sins of a Solar Empire появился сюжет) и именно они убедили Криса Тейлора прикрутить к Demigod нормальную историю. Поэтому сегодня уже официально объявлено — полноценной одиночной кампанией быть! С сюжетом, диалогами и роликами — все как мы любим. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

■ RTS от Криса Тейлора по мотивам компьютерской модификации для Warcraft 3.
■ В одной из главных ролей тут задействован гигантский человекоподобный робот-титан с молотом.



Полубог — это необязательно обаятый пламенем сотона ростом с дом, среди героев попадаются и похожие на людей.



Между прочим, того парня слева зовут Ладья. Страшно себе представить, как в Demigod может выглядеть фэрз.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

ЖАНР: АВТОГОНКА С СЮЖЕТОМ, ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS,
РАЗРАБОТЧИК: EA GAMES, ДАТА ВЫХОДА: 18 НОЯБРЯ 2008 ГОДА



Игорь Варнавский, вернувшийся из

Ванкувера с мировой премьеры *Need for Speed: Undercover*, сокрушается, что EA показали преступно мало. Месяц назад Undercover предстал перед нами в виде хромого альфа-версии и трех страниц обещаний. К Лейтингу игру привели в чувство и показали живой, полноценный геймплей.

На первый взгляд, Undercover выглядит как движение в правильном направлении. Разумно рассудив, что ProStreet был скорее прототипом хорошей гонки, EA используют предыдущую часть в качестве строительного блока. Из прошлой части сюда в первую очередь перекочевала удивительно серьезная для NFS модель повреждений. Презентация Undercover неожиданно начинается с демонстрации... управления. За довольно дурацким выражением heroic action driving скрывается новая модель управления, благодаря которой с машиной тут можно вытворять все, что вы видели в ваших любимых голливудских боевиках. Полицейский разворот, переключение на заднюю передачу на полной скорости (с характерным дымом из-под колес и визгом мотора), опасные заносы. Используя только стандартные для аркадной автогонки функции «газ» и «тормоз», продюсер Undercover разве что не заставляет машину плясать полку и краковик. Самое приятное во всем этом, что, пока вы жмете на две кнопки, внутри Need for Speed происходит тысяча сложных калькуляций. Пользуясь наработками ProStreet, игра учитывает покрытие, угол наклона, настройки двигателя, тюнинг корпуса. Всего в расчет принимается работа четырехсот (!) компонентов. Машина дымится, визжит, теряет бампер, крутится на месте, но, глядя на то, как ходит подвеска, у нас не остается сомнений в том, что все это — не заложение в игру трюки, а настоящая импровизация.

Наконец, убедив всех присутствующих в том, что ездить в Undercover будет интересно, продюсер выводит на экран карту города, которая действительно внушает. Need for Speed возвращается к идее открытого для исследования мегаполиса, и делает это с размахом. Три города и 135 км дорог. Езда от одного населенного пункта в другой занимает тут семь с половиной минут реального времени. Это — сцена, на которой Undercover разыгрывает свой дорожный сюжет.

С сюжетом все действительно непростое: мексиканское видео по качеству вплотную подходит к телесериалам какого-нибудь Sci Fi Channel. Следуя этой

тенденции, стоит ожидать, что примерно к 2012 году ролики для NFS будут снимать Тимур Бекмамбетов. Синописис укладывается ровно в одно предложение («Полицейский работает под прикрытием»), но это как нормально. Имея на руках такую технологию и вышеозначенное предложение в качестве сценария, можно было сделать из NFS настоящий автобоевик имени Майкла Бэя.

Здесь, к сожалению, придется напомнить, что Undercover — последняя игра серии, производственный цикл которой составляет год с хвостиком, а не два, как будет со всеми последующими итерациями. И это очень чувствуется. Продюсированная нам миссия проходила в режиме Highway Battle, и происходящее в самой игре, к сожалению, слабо соотносится с тем, что творится в роликах. На экране мелькает буквально десятисекундное видео, в ходе которого вам сообщается дословно следующее: «Останови эту машину». И начинается: две машины на шоссе, справа — условный график, показывающий положение вас и вашего соперника на дороге. Задача — заставить противника до смерти. Вот и вся «работа под прикрытием». Никаких ограблений банков, никаких сумасшедших заездов через, например, магазины. EA сразу предупреждают — миссии Undercover выдержаны в духе прошлых игр серии. При этом тут есть физика, есть недурный AI, есть драйв, есть, наконец, приличный саундтрек, специально записанный для сюжетных заданий. Но все эти ресурсы, к сожалению, брошены на ежегодный «еще один NFS». Это будет хорошая, крепкая игра. Явно лучше ProStreet, но Undercover просто не дожат концептуально.

Обидно, что EA Vancouver явно не хватает времени. Мы, безусловно, прощаем Undercover и наверняка поставим ему неплохие оценки, но из этой идеи явно можно было бы больше. Так что рекомендуем набрать двойной запас терпения. Сначала — до ноября, когда состоится релиз, а потом еще на два года — до следующей серии. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

- Need for Speed с сюжетом, который слабо влияет на трюкачество. Зато с неплохой технологией.
- Последняя игра серии, сделанная в производственном цикле продолжительностью один год.



Весь ущерб, который вы нанесли государству, аккуратно суммируется, и в случае если вас поймают полиция, тут заставят платить по счетам.



В конце концов, если с сюжетом совсем ничего не выйдет, тут всегда можно будет раскормить BMW последней модели. Тоже неплохое времяпрепровождение.

FUEL

ЖАНР: АВТОГОНКА ИСПОЛНИТЕЛИ: МАСШТАБОВ, ИЗДАТЕЛЬ: CODEMASTERS,
РАЗРАБОТЧИК: ASOBO STUDIO, ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД

Автогонки, некогда один из самых консервативных жанров по эту сторону от пошаговых стратегий, за последние несколько лет сделали несколько уверенных шагов вперед. Они чуть ли не первыми поставили физику твердых тел на службу геймплее, их авторы первыми догадались, что почва под колесами должна вести себя так же, как в реальной жизни. У них там даже ragdoll используется так, как не списано иным шутерам. Но вот что удивительно: влитав в себя все доступные плоды HTP, гонки как интерактивный опыт изменились слабо. Вы все так же нарезаете круги и бьете машины, только на об-счет деформации корпуса или физики воды в колее уходит больше ресурсов, чем на весь NFS: Underground. Единственные две автогонки, общение с которыми дает принципиально новые ощущения, называются соответственно **Burnout** и **MotorStorm**. Перевая из них выходит в этом году на PC, вторая прописана эксклюзивно на PlayStation 3. Но в следующем году эта ситуация должна измениться.

CodeMasters, которые вот уже две игры подряд успешно удовлетворяют и хардкорную, и массовую racing-аудиторию, показали нам **Fuel**, самую амбициозную автогонку в мире. Fuel берет все, чему жанр обучился за последние три года, и умножает в тысячу раз. Это гонка монструозных, галактических пропорций — 14 000 (ЧЕТЫРНАДЦАТЬ ТЫСЯЧ!) кв. км, по которым можно ездить как и куда угодно. Географически Fuel происходит в Северной Америке, которая вместе со всем миром переживает последствия глобального потепления и топливного кризиса одновременно. Игровое пространство — те самые 14 000 кв. км — результат обработки спутниковых данных и кропотливого дизайнерского труда. То есть, с одной стороны, тут есть все ключевые природные аттракционы США, включая Гранд-Каньон (и его знаменитую прозрачную смотровую площадку Skywalk Dive), а с другой — высохшие моря, соляные плато и кладбища кораблей. Вся эта местность живет и работает по всем надлежащим законам: в горах меняется атмосфера, видимость и восприятие света, в зависимости от вашего географического положения преобразуется все — почва, погода, дорожное покрытие. А вместе с этим и управление. Fuel декларирует десятки типов местности: каньоны, леса, пляжи, ущелья. Под колесами будет то глина, то галка, то какие-то вулканические породы. Тут важно не забывать, что речь идет не об изолированных трассах — почва и

погодные условия легко могут измениться в рамках одного заезда. И не один раз. «Представьте, что вы начинаете гонку высоко в горах, над облаками. Там светит солнце, атмосфера разрежена. Затем вы спускаетесь ниже, и начинается снег, еще ниже — дождь. Наконец, вы оказываетесь под горой, выезжаете из-под облаков, там светит солнце», — поясняют масштабы игры CodeMasters. Здесь же — динамичные погодные условия: ветер, грозы, песчаные бури, тайфуны, цунами, пожары. Про смену дня и ночи даже как-то неловко говорить.

По этому интерактивному музею природных явлений можно будет проехать на мотоциклах, квадроциклах, грузовиках, джипах и muscle-карах. Все они снабжены трехмерным GPS, которому, как в **GTA 4**, можно указать любую точку, и он проложит до нее оптимальный маршрут. При этом GPS рассчитывает путь исходя из особенностей проходимости конкретной машины. То есть для квадроцикла и грузовика это будут совсем разные дороги.

Структурно Fuel устроена как типичная sandbox-гонка, только в других масштабах. По карте разбросаны чемпионаты, но в них совершенно необязательно участвовать, игра всячески подталкивает вас к исследованию собственного мира, обещая секретные миссии вроде погони за вертолетом через грозу. Но самое интересное — это то, что Fuel идеологически выстроена с учетом современных реалий Web 2.0. Игра поставляется с редактором не трасс, но миссий. Фактически CodeMasters предлагают нам самостоятельно заселить эти 14 000 кв. км: «Исследуй мир, вы постоянно будете наткнуться на районы, в которых вам обязательно придет в голову мысль: «А здесь было бы здорово устроить гонку!» Поэтому вы выделяете область, задаете правила и цель заезда и приглашаете своих друзей присоединиться».

То есть, ко всему прочему, Fuel еще и пытается сыграть на опасной, но привлекательной территории **Test Drive Unlimited**, первой в мире массовой многопользовательской автогонки. Учитывая общий размах, этим людям почему-то веришь. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

■ Автогонка космических пропорций: 14 000 кв. км с ущельями, скалами и каньонами.
■ Свободные заезды в условиях динамичных смены погоды: заветные тайфуны, грозы, пожары и цунами.



Получится ли во время тайфуна ненароком улететь вместе с окрестными деревьями, CodeMasters пока не уточняют.



Главная проблема с Fuel состоит в том, что сегодня игра существует только в виде убедительных слов и совершенно неубедительных скришншотов.

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

ЖАНР: И СНОВА СЯДЯ НОЧЬ, ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION,
РАЗРАБОТЧИК: TREYARCH, ДАТА ВЫХОДА: 2008 ГОД

Два года назад мы придумали и растажикировали термин «синтетический блокбастер», под который в 2006 году успешно подпала половина главных релизов и который, к счастью, совершенно не пригнулся в 2007-м. Так вот, *Call of Duty: World at War* — это главный синтетический блокбастер 2008. Тут важно договориться, что это ни в коем случае не приговор и не какое-то позорное ярмо, у нас половина игр с таким ярлыком дослужилась до восьми баллов. Дело скорее в производственном подходе. Глядя на то, какими комсомольскими методами создается очередной *Call of Duty*, легко сделать вывод, что Activision превращается в Electronic Arts образца трехлетней давности — переходящее знамя «оси зла», видимо, нужно нести к ним в офис.

Дэнниэл Суарес, продюсер *World at War*, очень похож на Марсина, депрессивного андроида из «Автостопом по галактике»: «Мы делаем игры во вселенной *Call of Duty* уже пять лет — дольше, чем шла Вторая мировая», — без особой радости сообщает он, пока пресса расхваливается по местам. После чего они вдвоем с коллегой берут в руки геймпад и демонстрируют тридцать минут живого геймплея. За эти полчаса у нас на сетчатке выжигается фирменный скриптовый аттракцион имени *Call of Duty*: забег через джунгли, штурм хорошо укрепленных вражеских позиций, ползание на карачках в окопах и бойкий галоп под прикрытием дружественных «Шерманов». Это, безусловно, *Call of Duty*, каким мы его знаем: у Treyarch явно очень много денег и ресурсов, поэтому ситуации сменяют друг друга с фантастической скоростью. Двое солдат подходят к разбитому американскому самолету, кто-то проверяет пульс у пилотов — и начинается: японцы из кустов, снайперы на пальмах, рукопашная, гранаты. *World at War* накаляет действие настолько, насколько это вообще возможно, игра как будто испытывает на прочность ваш мозг, проверяя, какое количество событий он способен обработать одновременно.

Проблема в том, что здесь нет ни одной по-настоящему интересной игровой ситуации. *Infinity Ward* разыгрывали весь уровень по нотам, ежесекундно сменяли один мизансцену за другой: то вы лежите в траве, глядя, как в сантиметре от вас проезжает армада танков, то вы смотрите на Припять через снайперский прицел, то синхронно снимаете часовых. Treyarch действуют по проверенному годами принципу — устраивают один гигантский «бадабум». Им кажется,



БУДЕМ ЖДАТЬ?

■ Дорогой, незабываемый *Call of Duty* с замечательной вариативностью, рупором физической и баллистикой.
■ Огнемат как лучший аргумент для покупки.

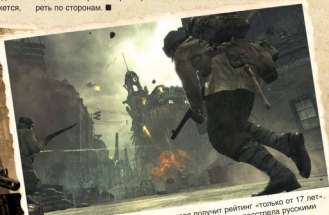
что смена игровых ситуаций — это когда вы выбегаете из взятого штурмом дома и падаете в окоп, глядя на то, как вокруг реются заскриптованные бомбы. Для *World at War* у них есть деньги и ресурсы, но, к сожалению, нет такого таланта. Зато они, похоже, знают, чем это компенсировать.

С точки зрения геймдизайна *World at War* — чуть ли не самый продвинутый *Call of Duty* в серии. При ближайшем рассмотрении здесь обнаруживается масса деталей, которые можно легко пропустить, когда несешься через скрипты сломя голову. Вот, например, огнемат. Им на полном серьезе можно поджечь траву, отчего засаженные в ней японцы с воем разбегутся кто куда. Но что еще интереснее, им можно выкуривать врагов из дзотов: вы направляет дуло прямо в смотровое отверстие, даете туда профилированный залп, после чего наблюдаете, как из импровизированного крематория выбегают, пытаясь сбить огонь, противники. И вот тут главное не проморгнуть, потому что у *Call of Duty* неожиданно просыпается AI: дружественные солдаты по собственной воле идут добивать обжаренных пламенем японцев. То есть в *Call of Duty* — внимание! — нашлось место импровизации и некоторой воле случая. Есть еще разрушаемость, которая тут, наконец, исполнена на старшем дошкольном уровне — из гранатомета действительно можно разнести небольшое укрытие; есть баллистика — деревянные и прочие тонкие поверхности простираются насквозь. Есть, наконец, японцы, которые действительно ведут себя по-другому: несутся на вооруженных солдатах с пиками, подпрыгивают себя, забавая в толпу погуляе.

Очевидно, что второй *World at War* из Treyarch не получится — калибр не тот. К тому же у них за спиной явно стоит Activision, который к концу года нужен «еще один *Call of Duty*», а к концу следующего наверняка понадобится еще один. Зато в *World at War* можно будет сделать то, чего все прочие игры серии не позволяли: остановиться и помотать по сторонам. ■



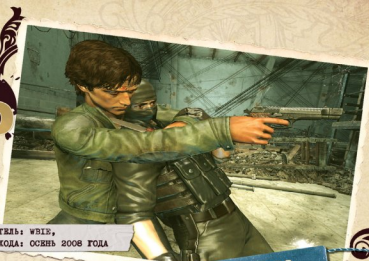
А это вот, познакомьтесь, сержант Резнов, главный герой русской кампании. Будет говорить голосом Гэри Олмана.



World at War — вторая игра серии, которая получила рейтинг «только от 17 лет». В доказательство нам была продемонстрирована сцена расстрела русских пленного немца.

WANTED

ЖАНР: ШУТЕР КАК У БИОМАНБЕТОВА, ИЗДАТЕЛЬ: WBIE,
РАЗРАБОТЧИК: GRIN ВАНКОЛОВА, ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА



В крохотный, забытый журналистами шкаф, прикidyвающийся презентационным помещением, вливает энергичный низкорослый мужчина в кепке и начинает разсывать западной прессы, кто такой Тимур Бекмамбетов. Он рассказывает им про страну Россию, про феноменальный успех «Ночного» и «Дневного дозора», сообщает, что это новый русский визионер, и диктует интересующимся фамилию по буквам: «В-е-к-м-а-т-б-е-т-о-в, dot it?». Все это время я мысленно представляю, что будет, если участниками этого маленького спектакля рассказать про кинофильм «Ирония судьбы: Продолжение». Наконец, краткая теоретическая справка заканчивается, мужчина снимает очки, представляется, и я тихо сползаю по стулу. Продюсером Wanted оказывается Питер Ванет, человек, который помог появиться на свет **The Thing** и **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, двум гениальным, лучшим играм по кинолицензиям.

По правде говоря, только в этот момент становится понятно, что Бекмамбетов — действительно наш российский успех в Голливуде. С игрой по его фильму обращаются так бережно и с таким уважением, какое мало кому снится. Проект находится в разработке с начала года, его делают студии **GRIN** (**Ballistics, Bandits, Bionic Commando**, PC-версия **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1-2**) и легендарный продюсер. Последний раз такое было разве что с **Peter Jackson's King Kong**.

При этом сама игра — не то чтобы откровение. Это качественный негуглый экшен, который в основном работает на нюансах. Мы стартуем в летящем гражданском самолете, все пассажиры которого или убиты, или сидят в своих креслах без сознания. На первый взгляд происходящее напоминает **Gears of War**: Уэсли припадает то к одной стене, то к другой, аккуратно выглядывает из-за угла и, наконец, стрелит в какого-то безымянного террориста, после чего все меняется. Пуля пробивает огнетушитель, тот хлопает, взрывная волна выносит один из люков запасного выхода, салон разгерметизируется, и ситуация перестает быть тошной. «Вот чего мы хотим добиться в **Wanted**», — поясняет происходящее Питер, — мы хотим, чтобы каждый своим выстрелом вы запускали целую цепь событий, которые меняют сцену до неузнаваемости». И действительно, первое, что мы видим, как пара террористов с воем улетает за борт, а вместе с ними — случайные трупы пасса-

жиров. Уэсли делает бросок до тележки с напитками, пригибается и под градом пуль толкает ее вдоль прохода. Вокруг тем временем отравляется рейтинг Mature: случайный выстрел сносит бездыханному пассажиру лопатку, остатки которой обдают героя фонтаном крови, пули цепляют болтающиеся кислородные маски, в воздух поднимаются пластмассовые стаканчики, бутылки с водой, какие-то необязательные детали интерьера.

Игра тем временем набирает обороты: докатила тележку до конца салона, Уэсли выпрямляется и останавливает время. Bullet time (здесь — assassin time), любимый визуальный прием Бекмамбетова, тут выглядит по отношению к противникам совсем уж нечесно. Картинка буквально замедлается, а вы — нет, и это дает возможность полить окружающее пространство сотнями пуль. Но основная интрига, конечно, состояла в том, как GRIN обыграют полет пули по параболе, главный предмет осуждения среди любителей реализма в кино. Так вот, обыграно все довольно круто: по специальной кнопке игра выводит на экран дугу, которую можно вращать и крутить как угодно — наиболее удачный вариант игра подсвечивает белым цветом. Здесь же — стрельба с двух рук по двум параболам одновременно.

Ну а дальше начинается то, про что в пресс-релизах обычно пишут «переносит на ваш монитор атмосферу фильма»: Уэсли делает еще один бросок вперед, подбегает к ближайшему террористу и за секунду втыкает ему нож в горло. Пока остальные обогриваются, он хватает еще одного в заложники, укрывается им от десяти пуль, выбрасывает изрешеченное тело за борт, добегает до очередной тележки, перегибается через нее и втыкает человеку нож в голову.

Wanted обдает настоящим, нефальшивым переобитым драйвом, который зашит в генетический код очень небольшого числа шутеров. Эта игра вполне может оказаться посредственностью, в которую почему-то продолжайте играть просто для того, чтобы посмотреть, как пули по параболе летают. Совсем как у Бекмамбетовой. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?
■ Яростный экшен с тысячами имен: от невероятных удачи до грустных интерактивных декораций. Пули летают по чистым параболам, совсем как в фильме.



То, что главный герой держит у горла террориста нож, совершенно не останавливает его друзей от того, чтобы открыть огонь. Скорее даже наоборот.



Стрельба по параболе используется скорее для взаимодействия с декорациями, чем для односложного убийства.

The Godfather II

ЖАНР: ГТА-КЛЕШ С АМБИЦИЯМИ, ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS,
РАЗРАБОТЧИК: EA LOS ANGELES, ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2009 ГОДА

Electronic Arts самоотверженно продолжает выдавливать игры из киноиндустрии, совершенно для этого не предназначенной. «Крестный отец», барочная оscarовская трилогия Френсиса Форда Копполы в руках EA Los Angeles превратилась в такой геномодифицированный продукт: структура и распаковка GTA плюс озвучка и сюжет с замком на Mafia. В итоге The Godfather не вышел ни тем, ни другим. Копполовский колосс распался на череду слабо связанных между собой зарисовок из жизни мелкого рзкета, а для того, чтобы составить полноценную альтернативу GTA, игре попросту не хватало контента.

The Godfather 2 призван исправить главное идеологическое несоответствие игры и исходного материала. Жизнеописание дона в первой части сводилось к погромам китайских ресторанов и прачечных и обычному вымогательству. В EA логично рассудили, что нормальный крестный отец такими вещами не занимается, и прикрутили к сиквелу специальный макростратегический режим. Он называется Don's View и представляет собой трехмерную карту города, увитую всевозможными иконками, пиктограммами и прочей инфографикой. На первый взгляд Don's View действительно проигрывает вас из мелкого исполнителя в крестные отца: видно, кто что контролирует, кто на кого напал и где сейчас идет погром. Кроме того, в The Godfather 2 появилось понятие «семьи» и фамильного дерева. Исходя из того, что мы видели, это такое красивое название для ваших подчиненных: их можно и нужно нанимать, распределять в качестве охраны между подконтрольными зданиями и брать с собой на дело.

Такого в жанре действительно еще не было: вместо того, чтобы нестись через погороду на спасение своего склада, снося будки с мороженым, вы получаете уведомление, вызываете карту и направляете на разборку своих людей. Кроме того, подчиненные поддаются прокляче, могут захворать, попросить прибавку к зарплате и даже классифицируются. Классы бывают такие: специалист по взрывчатке, инженер, медик и поджигатель. Таким образом, взяв с собой на дело, например, инженера, вы можете приказать ему проделать дыру в заборе и не лезть через главный вход. Некоторые второстепенные миссии можно вообще не выполнять, а просто отправить туда людей.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

■ GTA-клев с сильной макростратегическим составляющей, контролем за территориями и немедленным подчинением. ■ Сюжетно подкрепляется старой черной флюидой, но вместо драмы опять рвется распаковка.

С одной стороны, благодаря Don's View действительно смещается угол, под которым мы смотрим на подобные игры.

С другой — по степени бессмысленности все эти мероприятия напоминают бесконечные попытки совместить RTS с шутером. В GTA — это все-таки история отдельно взятого эмигранта в большом городе, то The Godfather 2 — это и правда симулятор криминального управления. Чтобы оправдать все эти стратегические упражнения, EA Los Angeles раздувают игру до такого состояния, что не пользоваться Don's View будет просто невозможно. Заявлено пять противостоящих семей и три города (!): Майами, Нью-Йорк и Гавана. То есть к концу игры предполагается, что вы будете скакать из одного населенного пункта в другой и содержать настоящую империю.

Ключевой вопрос — нужно ли это жанру? Как бы там ни было, проигнорировав всю игру, пользуясь исключительно Don's View, не получится: EA Los Angeles подчеркивают, что делают в первую очередь экшен и процентное соотношение между стрельбой и управлением составит 80 к 20. Проблема в том, что экшен тут слабо изменился. В то время как в GTA появилась физика, нормальная система укрытий и человеческое прицеливание, стрельба в The Godfather переехала из первой части. Есть комбо для рукопашной, есть контекстные команды для подчиненных, но кому, по большому счету, нужен эксперт по разрезанию заборов, когда в GTA 4 (и Mafia 2) этот самый забор можно просто перелезть? EA Los Angeles выстраивают любопытную концепцию там, где их никто не просил. Вместо того чтобы понять, наконец, что с Rockstar тягаться бесполезно, и сделать из «Крестного отца» хороший сюжетный экшен. Это ключевая претензия к авторам The Godfather 2 — они делают компетентную, крепкую игру, в которую мало кто будет играть. Все уедет в Либерти-Сити. ■



Местами The Godfather 2 достигает почти фотографического сходства с Mafia 2. Но у чехов внимания к деталям все-таки больше.



Знакомьтесь, Don's View. Здесь вы проведете почти треть игры.



Билайн®

живи на яркой стороне

Чтобы приятнее качалось!

Услуга «GPRS-скидка»



Чем больше GPRS-трафика качаешь, тем больше скидка:

после 2 Мб — **25%**

после 10 Мб — **40%**

Подключи услугу при помощи бесплатной команды *110*531#

Узнай больше ☎ 06 04 26

www.beeline.ru

Предложение для физических лиц – абонентов тарифных планов с предоплатной системой расчетов и стоимостью интернет-трафика 4,95 руб. с НДС и более за 1 Мб, на другие тарифные планы предложение не распространяется. С услугой «GPRS-скидка» на стоимость трафика, превышающего пороговые значения, предоставляется скидка. Пороговые значения составляют 2 и 10 Мб в день. На стоимость трафика объемом от 2 до 10 Мб в день предоставляется скидка в 25%. На стоимость трафика, объем которого превышает 10 Мб в день, предоставляется скидка в 40%. Скидка предоставляется за ежемесячную абонентскую плату и плату за подключение. В период с 15 сентября по 15 октября 2008 года плата за подключение не взимается. Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. Подробности на сайте www.beeline.ru. На правах рекламы.



Уже пятый год подрад Games Convention проходит в одном и том же месте — «теплице»
Leipziger Messe.



Плывая, сколько игр выйдет этой осенью, Олег Ставицкий уже ве-
шается:



На GC 2008 традиционно приходят десятки тысяч человек. В моменты затишья выставка ве-
глядит примерно так.



Этот человек унес годовой запас наклеек со стенда Rockstar.



Их нравы: кто полжизни в очереди в продуктовый не стоял, тот часок к экрану с Midnight Club
посит, не сломается.



Презентацию Олега Яворского (GSC) о приквеле S.T.A.L.K.E.R. пришло слушать пол-Германии.



Из пяти гигабайт фотографий в каталоге «Красивые девушки на GC» мы случайным образом выбрали одну.



В бизнес-центре на стенде SEGA показывали Empire: Total War, Alpha Protocol, а также женщину, передетую игроком.



Sony (на стенде которой в прошлом году были геймпады, подключенные к унитазам) на GC 2008 специализировалась по покрывалкам.



Продюсер Empire: Total War рассказывает корреспондентам журнала ЛКИ о том как сложно делать игру про мужчин в лосинах и треуголках.



Ничего не вижу, ничего не слышу



Новая мода среди издателей — показывать на выставках свои самые сексуальные игры, преимущественно гомосексуальные, что писать о них можно будет только через 18 месяцев. Мы видели целый ряд проектов, но одним из которых вы уже от нас слышали, а о другом мы слышали совершенно ничего. Тот, что попросит, появится уже в следующем номере.

Земля в миллионнаторе



Project Penang от Futuremark Games Studio теперь называется по-человечески — *Shattered Horizon*, — и мы даже видели рабочую версию. Фильмы действия и мы даже видели рабочую версию. Фильмы действия и мы даже видели рабочую версию. Фильмы действия и мы даже видели рабочую версию. Фильмы действия и мы даже видели рабочую версию.

Ведьмак в коллекцию



CD Projekt RED дали поддержку в рамках *Witcher Enhanced Edition* (которое у нас почему-то называют серебряным изданием). Выглядит потрясающе: внутри — подробный гайд по игре и новелла Салковского. Ну и самое главное, что там есть — игра, у которой можно будет включить любую амуницию и любые субтитры. Ура! Дали же корочки.

Вперед, тираниды



Релиз наконец-то анонсировали третью фракцию для *Dawn of War 2*. Как мы и писали в нашем предыдущем, они оказались тираниды, изменяющие экосистему планеты и похищающие на ней всю органическую жизнь. Сюжетная кампания за них тоже продюсирована. К тому же THQ не оставит попыток сделать *Warhammer*. Золотой и анонсируют *Warhammer 40,000: Space Marine* (от авторов *SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!*). К счастью, только для консолей.

Сатанинский допрос



Когда Олег Ставицкий, опоздав, вошел на презентацию *Diablo 2*, то застал там следующего сценариста, в углу что-то записывал в блокнот Александр Кузьменко, а за круглым столом сидел ведущий дизайнер Джим Уилсон и оживленно спорил с какими-то немцами журналистом по поводу патча к *Diablo 2*, который все испортил. Ни на один последующий вопрос Уилсон такого развернутого ответа не дал.

Вам, автогонки



Зашли с Александром Кузьменко на презентацию *RACE Pro* от SimBin — и почувствовали себя чужими на этом празднике жизни. Толпы народа просят за обстоятельным разбором меня, после чего присутствующие показали квалификационный заезд «Формулы-1», во время которого трое присутствующих журналистов внезапно упустили от восторга. Мы ничего не поняли, опечаленные, а потом передали свое недоумение Игорю Асанову, который тут же назвал нас идиотами и тоже упал в обморок (от восторга).

По волнам нашей памяти



Эта новость только для тех, кому сейчас уже хорошо за двадцать. Анонсировали *Gobbie!*! Делает все та же французка, играет все так же смешно и здорово. Но, к сожалению, вместо 2D-анимации тут непонятное 3D. Ничего, фанаты просты. Самое удивительное — игру у нас и во всем мире издадут Snowball Interactive, которые ради такого случая даже французский выучили.

Белый зомби



Компания Atari, судя по всему, умирать не намерена. Во-первых, там анонсировали новый аддон к *Nemesis* *Heights 2*, называется *Storm of Zeht* и делается все теми же людьми из Obsidian Entertainment. Во-вторых, они прибили к себе недурную стратегию *CodeName: Panzers*. *Cold War*, которая недавно осталась без издателей. У нас, конечно, есть прелестный аркадный эмулятор. Нечего овер Europe, ничуть не хуже *Blazing Angels*. В общем, зря мы их хоронили тут недавно.

Тяжелая утрата



Единственный PS3-дисклайм, из-за которого мы покупали себе все лоски, называется *Heavy Rain*, и это что-то. Новый проект Дэвида Кейджа, автора *Fahrenheit* (лучшая игра 2005 года по версии «Игромана»), — это несколько укрупненных шагов вперед для всех компьютерных и видеоигр. Это «Фаренгейт», всех компьютерных и видеоигр. Это «Фаренгейт», всех компьютерных и видеоигр. Это «Фаренгейт», всех компьютерных и видеоигр. Это «Фаренгейт», всех компьютерных и видеоигр.

Желтый снег



И еще одна пятиминутка непонимания. Десять минут смотрели на *Shovel Knight Snowboarder* (ожидательный сноуборд-симулятор на движке Assassin's Creed), который обещает изобрести олимпийские игры заново, и прозреть сделать это в том числе на PC. Ну не так. Трюки скучные, покрытие не интерактивное, пейзажи пусты. Зато вот чего не отнять — *one* очень красиво гиперреализма.

Оно-сан



Пока Антон Логвинов общался с Оно-саном, продюсером *Street Fighter 4*, мы с Александром Кузьменко успели за аркадным автоматом, нажали на «старт», и только нас и видели. Классический 2D-файтинг, аркада горела блеском, русский рестлер Зангирев, Бага, Ро, Бен. Со стейка Саргиса нас выгнали силой.

Человек-турбоадув



Меж тем на GC нам удалось по-человечески поиграть в динки, но симпатичный шутер *Dark Void*, с которым одна из главных фишек называется «вертикаль», как и звучит. При помощи ринца с турбодвигателем можно медленно взбираться по вертикальной стене, подтягивается на уступах, стреляет пулей-то наверх, гармонично хватая за ноги и сбрасывает в пропасть стоящих над головой неприятелей. Все остальное в *Dark Void*, увы, значительно скучнее.

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

ДА БУДЕТ СИЛА ТВОЯ БЕЗГРАНИЧНА!



ПОЗНАЙ ТЕМНУЮ СТОРОНУ СИЛЫ
Используй в боях невероятные приемы и стань настоящим мастером.



УЗНАЙ О СОБЫТИЯХ, ПРОИЗОШЕДШИХ МЕЖДУ III И IV ЭПИЗОДАМИ
В роли тайного ученика Дарта Вейдера, постарайся изменить свою судьбу и стать самым могущественным из жужаев.



НЕВЕРОЯТНО РЕАЛИСТИЧНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
Интерактивные персонажи и раздумываемые варианты — каждое сражение уникально.

СЕНТЯБРЬ 2008

WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM

Wii

XBOX 360

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP

NINTENDO DS

Название и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. & TM, как указано выше. Все права защищены.

LUCASARTS



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД В РАЗРАБОТКЕ ПРЯМАЯ РЕЧЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ ВЕРДИКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами своими фактами со страниц первого взгляда

Детальный, подробный и объективный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной игре ожидается в рубрике.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные примеры оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходя которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

Наши редакторы пытаются только по финальным версиям игр, или по пресс-релизам, которые считают финальными издателями и/или разработчиками.

Наиболее полный обзор всех локализационных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — он отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромания» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

9-2 (БОГОМЕРЗЫ)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры волею, а скорее недоумование. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также совершенно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

7-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но беззастенчиво от времени и находит на него техническое убожество. Впрочем, иногда подобные игры даже находят поклонников. Редко, но находят.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобную баллы и привлечет к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «картинкой среднего» — игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (надеюсь, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, как максимум — новые ступени и веки в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус культовых игр и могут долгие годы жить в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничные руководства пользователей или проходить многочисленную «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетриске». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАЕМОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она нам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технологические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком ядром обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ



Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.



Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный акцент актера и полное отсутствие любых недочетов.



Великолепная локализация, которая заставит переосмотреть по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши намеченные возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданности ожиданий». И наоборот, чем дальше финальные версии игры отстоят от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такому медалью получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Расчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.





ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Генер Феткулов

AS@KRAMNIK.RU

CARRIER COMMAND

GAEA MISSION

В рамках подготовки к этому тексту мы, разумеется, достали и запустили **Carrier Command**, игру (вдумайтесь только!) 1988 года выпуска. И пришли к удивительным выводам. Двадцать лет назад игра делалась так, как сейчас невозможно. Не лучше, а просто более бескомпромиссно.

«Сегодня, чтобы сделать успешный проект, нужно работать в устоявшихся жанрах, понятных массовому потребителю. Но во времена, когда создавался **Carrier Command**, у тебя просто была интересная идея и ты ее воплощал», — говорят о **Bohemia Interactive**.

Carrier Command сочетала стратегию в реальном времени с

экшеном, причем делала это очень искусно и органично. Для тех, кому еще не двадцати, напомним: в будущем для колонизации далеких островов ученые соорудили два сверхтехнологичных авианосца. По некоторым причинам капитаны кораблей не поделили острова между собой и принялись за них воевать.

Боевая задача в **Carrier Command** — добиться единоличного владения всем архипелагом. Для этого нужно было один за другим захватывать острова: занимать нейтральные, отвоевывать уже занятые врагом. Как только остров переходил во владение игрока, он выбирал его

дальнейшее предназначение: добыча ресурсов, производство боеприпасов или оборона территории. В этом заключалась экономическая составляющая.

Для захвата территорий АСС **Epsilon** (наш авианосец) использовал два вида беспилотной боевой техники: истребитель **Manta** и амфибию **Walrus**. Острова захватывал **Walrus**, **Manta** оказывал ему воздушную поддержку.

Управление — отдельная тонкость. Стоило истребителю вылететь из зоны контроля авианосца, как он тут же терял управление и падал: то же самое происходило, если кончился бензин. Для расширения контроля **Walrus** musste было оснастить передатчиком, что позволяло ему и ближайшим юнитам удалиться от корабля на приличное расстояние. Всего в бой можно было послать до восьми единиц техники: чтобы уследить за всеми, требовался выдающийся стратегический талант. К тому же сам **Epsilon** обладал сложнейшим устройством. Каждая часть корабля жила своей жизнью (например, если двигатель получал урон — падала скорость, подбитая лазерная пушка быстрее перегревалась). Нужно было тонко задавать приоритеты для автоматических ремонтных работ, распределяя энергию.



Carrier Command 20 лет назад...



...и он же образца 2010 года. Так, по крайней мере, хотят видеть его Bohemia — настоящих скиншотсов пока, разумеется, нет.

ЖАНР

Военный симулятор
RTS

- **Подать**
 - Meta Games
- **Разработчики**
 - Bohemia Interactive
 - Black Element Software
- **Возможность**
 - Carrier Command
 - Operation Flashpoint: Cold War Crisis
 - Armed Assault
- **Мультиплеер**
 - Интернет
 - Локальная сеть
- **Сайт игры**

www.carriercommand.com

ДАТА ВЫХОДА

2010 год

По сути, авианосец был передвижной базой. Представьте ситуацию, при которой в стратегии для захвата ресурсной точки нужно просто подвинуть к ней все свои здания — от такой перспективы берет оторопь. Добавьте к этому вышеперечисленному возможность прямого управления **Walrus**, **Manta** и самими авианосцем — и вы получите приблизительное представление о тактической глубине **Carrier Command**.

Мы так подробно говорим об оригинальной игре потому, что римейк от **Bohemia Interactive** не переосмысление, а дословная реставрация. «**Operation Flashpoint** был во многом вдохновлен **Carrier Command**, поэтому мы просто счастливы работать над римейком. Концепция оригинала для нас непререкаемая», — признаются чехи. Естественно, все происходящее обоснует сюжетом, оформит с помощью современных технологий (с обязательными для **Bohemia Interactive** бескрайними просторами). Ожидается огромное число островов с разными географическими особенностями, которые обязательно нужно будет принимать во внимание. Но основы — **Manta** и **Walrus** — останутся в первоизданном виде.

■ ■ ■

«Хардкорный проект может быть массовым, если он сделан качественно и со знанием дела. Мы когда-то доказали это в **Operation Flashpoint**», — говорит **Bohemia** напоследок. На то, чтобы повторить этот трюк, у них есть еще два года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Возвращении «Титаника» мультижанровых игр: гибрида стратегии, экшена и симулятора громадного авианосца.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

20%



EVIL DAYS

POUND OF GROUND

Игры о зомби переживают фазу насыщения. Их становится так много, что можно делать ветвления на многочисленные поджанры: классические зомби, зомби под действием вируса, зомби в мультиплеере, зомби в кооперативе, зомби в собственном соку. **Evil Days: Pound of Ground** замечательно вписывается в эту линейку как «зомби под машиной».

Чеки из Centauri Production отличились главным образом благодаря квесту **Evil Days of Luckless John**. Их нынешний проект продолжает историю Несчастливца Джона (на самом деле его зовут Джонни Мейджер). В этот раз ему действительно не повезло.

Джонни просыпается на заброшенной ферме посреди пустыни, понятия не имеет, как там оказался и что это вообще за место. Ясно одно — вокруг полно зомби. Ситуация осложняется тем, что наш главный герой — сноб и богач, которого терпеть не могут все окружающие, включая возлюбленную Елену. Помимо главного героя и его подружки, в сценарии фигурируют изобретатель Арнольд и лучший друг Джонни — Пеле. Проблема с последним состоит в том, что Джонни никак не может припомнить, действительно ли тот является его другом (у героя, напомним, амнезия)?

В завершение ко всему повествование планируется вести

от лица генерала Фернандеса (кем бы он ни был). Идея игра будет прерываться для небольшой биографической справки или комментария. Так, например, оформят представление новых персонажей: генерал приведет документальные подтверждения своим словам — покажет видеозаписи разговора с Еленой, где та неслестно отзывается о своем бойфренде.

Когда речь заходит о геймпле, Centauri Production не стесняются в выражениях: «Это будет нечто среднее между **GTA** и **Half-Life**. Нам очень нравится идея открытого мира **GTA** (свободный выбор миссий; отмеченные на миникарте задания), а в **Half-Life** действительно отличный сюжет, названный на плотный экшен», — скромно замечают чеки.

В ответ на просьбу привести пример удачного сюжетного задания разработчики выдают следующую зарисовку: во время блужданий по пустыне Джонни находит забаррикадированную хижину с фермершей внутри. Вместе им удастся отбить волну зомби, и в награду благодарная женщина одаривает героя бейсбольной битой.

С **GTA**-оставляющей все, к счастью, более интересно. Исследовать захваченный упырями город и его окрестности Джонни сможет на любой машине, что

- **Написать**
- **Сценарий**
- **Разработать**
- **Сценарий Production**
- **Издатель в России**
- **Актриса**
- **Получить**
- **Evil Days of Luckless John**
- **Shake the Zombie in Rebel without a Pulse**
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Локальная сеть**
- **Сайт игры**

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

встретится ему на пути, а в гараже Арнольда ее обещают всевозможным вооружением. К сожалению, Centauri Production неохотно делятся подробностями о главной особенности своей игры, сославшись на раннюю стадию разработки. Единственное обещание: «Модифицированная машина напоминает трансформера благодаря своим специальным возможностям». Автомобиль станет главным оружием, которое идеально подходит для массового истребления ходячих мертвецов: толпы зомби действительно как будто придушены для того, чтобы проехать по ним на чем-нибудь потяжелее.

Зомби тут, кстати, вполне сознательные. Они сами будут развешивать странные, выпускающие желтый туман генераторы, чтобы обращать всех живых существ в себе подобных. Простые зомби (вроде рабочих и мясников) опасны только в ближнем бою, в то время как зомби-машины смогут обстрелять вас издалека из своих автоматов.



Езда по толпам зомби на машине, поддающейся тюнингу, — идея достаточно интересная, чтобы внести Pound of Ground на свои радары. Даже если отбросить наполеоновские амбиции по скрещиванию **Half-Life** и **GTA**. Единственное, что настораживает во всей этой ситуации, — прошлый автомобильный опыт Centauri Production, **The Ro(c)k Con Artist**. В российском прокате она известна под ласкающим слух названием «В белом гетто», и наш журнал, скланившись, поставил ей два балла. Надеемся на лучшее. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Массовое истребление зомби с помощью автомобиля. От авторов многогожданного квеста **Evil Days of Luckless John**.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%


По заверениям разработчиков, любое оружие также можно будет усовершенствовать.



Один богатый сноб против двух десятков зомби, один из которых (справа), похоже, упал сам.

Властелин Колец Онлайн™

ТОМ ПЕРВЫЙ

Тени Ангмара™

ИСПЫТАЙ САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СВОЕЙ ЖИЗНИ



ЛУЧШАЯ MMORPG 2007 ГОДА
ПО МНЕНИЮ ЖУРНАЛОВ "РС ИГРЫ",
"НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА"
И ЧИТАТЕЛЕЙ AG.RU



ОТКРОЙ НОВЫЕ ГЛАВЫ В ИСТОРИИ СРЕДИЗЕМЬЯ



СОЗДАЙ СВОЕ СОБСТВЕННОЕ БРАТСТВО КОЛЫМ



ИГРАЙ ЗА СИЛЫ САУРОНА В РVP-РЕЖИМЕ
MONSTER PLAY

ОСЕНЬ 2008
WWW.LOTRO-RUSSIA.COM

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН, ТЕНИ АНГМАРА: интеллектуальная игра © 1995-2007 Turbine, Inc. Все права защищены, подана патента. Все права на территории России, СНГ, Стран Балтии © 2008 ООО «АЛТИ Территория» (Aldam Online Entertainment group). Все права защищены. Часть материала опубликована S&P Zvezda Company, d/b/a Tolkien Enterprises (SPE) для Turbine, Inc. «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН», «ТЕНИ АНГМАРА», «The Lord of the Rings Online», «Shadow of Angmar» являются зарегистрированными товарными знаками Turbine, Inc. или принадлежат к регистрации ООО «АЛТИ Территория».



OVERLORD 2

«Шкодливые, опасные, ужасные, угодливые с господином, но самостоятельные и жестокие, когда дело доходит до драки... и при всем этом милые», — говорит Питер Вэббер, продюсер со стороны Codemasters. Вы, конечно, понимаете, о ком речь. Наши любимые гоблины возвращаются, грядет **Overlord 2**.

В финансовом смысле оригинальный **Overlord** — сказка со счастливым концом. Это довольно редкий случай, когда пресса оказалась единодушна с покупателем по поводу необычного проекта: мы выставили высокие оценки, игроки нам поверили. В итоге игра продавалась тиражом более миллиона экземпляров, и **Overlord** из одноразового проекта превратился в серию.

Действие второй части стартует через несколько десяти-

летий после событий оригинала. Игрок берет на себя роль потомка прежнего Оверлорда. За годы междоусобицы королевство собрало силы в кулак и выдвинуло достойную альтернативу Темному Властелину. На троне теперь восседает Император, который объявил войну всем волшебным созданиям страны и занимается их отловом при помощи мощной, организованной армии. Сценарий вновь пишет Рианна Пратчетт, которая, по словам Питера, «может сочинить подходящую историю, в отличие от голливудских авторов, имеющих смутное представление о нашей индустрии».

Мир игры серьезно преобразится. К привычным деревням, лесам и пустыням добавятся тропические и ледяные регионы, но

главное — другим станет общий стиль. Античные колонны из мрамора, скульптуры, фонтаны, павильоны и враги-центурионы, построенные по принципу золотого сечения.

Нарушить гармонию поможет новый физический движок. Сломать те самые колонны, удастся обвалить целое здание: городские бесчинства миньонов обещают стать еще более впечатляющими.

Сам Властелин теперь переместится из Темной Башни в подземелье. По предварительным данным, в башне не хватило места, чтобы уместить все его злобные планы. «Вы будете строить *Netherworld* — собственную подземную империю», — обещают в Codemasters.

Ну и разумеется, изменения коснутся самих гоблинов. Существенно возрастет количество миньонов, участвующих в битвах. Разработчики оставили прежнюю схему «атака-наступление» без изменений, слегка дополнив ее. Например, можно будет ставить стену, которая остановит гоблинов и заставит их занять оборонительную позицию.

Появятся новые виды оружия, брони и даже новые средства передвижения. Помимо овец, на которых можно было скакать для удовольствия, будут также боевые животные, особенные для каждого вида гоблинов. Например, бурые минь-



Triumph Studios готовят уйму новых анимаций, жестов и мимики, огромное количество свежих гоблинских реплик. Едовые волки опять же!



Мокнатый циклон как бы выражает коллективное мнение Всемирного фонда дикой природы к ситуации с гоблинами.

■ ■ ■

А вот новых гоблинов почти наверняка не будет. Нововведение и так должно быть достаточным, и одним из них Codemasters особенно гордится, охотно заводя о нем разговор. Это мини-карта — вещь, отсутствие которой чуть было не погубило оригинальную игру. Друзья, она будет! Поэтому что бы ни произошло, с этого момента **Overlord 2** предлагается заранее считать успешным сиквелом. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение любимого мистифицированного (и наивного) Оверлорда. В новой дислокации, со знакомыми гоблинами, которые разучили новые приемы. И наконец, с мини-картой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **40%**

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

**СОЗДАН ДЛЯ
ДВИЖЕНИЯ**



**Toshiba
рекомендует
Windows Vista®
Home Premium**



➤ Новый ноутбук Satellite A300. Мы называем его «Интеллектуальная красота». Создано Toshiba.

Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)

www.toshiba.com.ru

СМУТНОЕ ВРЕМЯ

Отечественная студия «Лес-та», если кто вдруг забыл, — это в первую очередь не стратегический обмылок «9-я рота» и даже не casualная игра «Машина времени: Эволюция», а довольно талантливая студия, которая с переменным успехом пытается освоить жанр глобальных стратегий. Их последний большой проект, «Агрессия», вышел не то чтобы плохим, но его нельзя было поста-

вить ни рядом с глянцевым **Total War**, ни с буюедами из **Paradox Interactive**. Попытка номер два последовала практически незамедлительно: на окрестных скриншотах «Смутное время» выглядит как перекрашенный **Medieval 2**, но авторы во время беседы заверили нас, что банальным клонированием заниматься не собираются.

События игры охватывают период XIV–XVII веков (заканчивается

игра в 1650 году). По своей сути, «Смутное время» — слав практически всего, что есть на рынке глобальных стратегий. Если верить разработчикам, то по уровню исторической достоверности «Смутное время» ближе к играм **Paradox**, картинка конкурирует с **Medieval 2**, а в качестве других ориентиров называются **Civilization** и **Age of Wonders 2**. Но в основе — все та же «Агрессия», только претерпевшая тотальную доработку.

Нам предлагают одно из 26 княжеств (в меню — русские, поляки, немцы, украинцы) и пройти с ним от классических средневековых потасовок с холодным оружием до масштабных войн эпохи пушек и мушкетеров. Обещают 150 отрядов всех мастей. Сами сражения нам, увы, не покажут — в «Смутном времени» бои будут разыгрываться автоматически, а игрок сможет лишь задать их общий тон (например, «Ударить и отступить», «Атаковать преимущественно слабые отряды», «Стоять до конца»). В конце показывают подробную статистику: сколько солдат погибло от каждой стороны, сколько взято пленных, какие трофеи были захвачены и т.д.

Одними лишь сражениями игра не ограничится: в «Смутном

Настройка

Не обновлен

Разработчик

Leota Studio

Полнота

Серия Total War

Серия Europa Universalis

Агрессия

Мультиплеер

Без модификации

Сайт игры

Отсутствует на момент написания текста

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

времени» будут все основные черты позднесредневековой экономической системы. «Слабость и уязвимость от засух и эпидемий производящей сферы (стихийные бедствия тут возникают случайным образом, как в **Total War**), общий дефицит продовольствия, тягостные экономические последствия войны в густонаселенных областях и даже наиболее характерные особенности комплекции средневековых армий», — поясняет Петр Прохоренко, ведущий геймдизайнер проекта. Словом, без урегулированной экономики сколотить более-менее серьезное войско не получится. До конца игры можно протянуть и вовсе не ввязываясь в военные конфликты, но вот победить не получится — как мы знаем из истории, расширить свои границы без кровопролития проблематично.

Больше всего по сравнению с «Агрессией» изменится экономика. Например, усложнится система контроля производимых ресурсов, станет больше случайных событий (но меньше исторических). Изменятся и способности героев — можно будет вносить раскол во вражескую религию, попытаться поднять восстание в городе противника или даже организовать подрыв укреплений городских стен. К слову о героях: среди приглашенных звезд значатся Иван Грозный, Дмитрий Донской и Минин с Пожарским.

«Смутное время» едва ли претендует на титул полноценного конкурента **Empire: Total War** (авторы скромно называют свой проект нишевым), но доработанная «Агрессия» в средневековом антураже — это тоже очень даже ничего. А там, глядишь, появятся деньги и возможности на то, чтобы с **Total War** потягаться. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Агрессия» плюс масштабный **Total War** плюс достоверность игр от **Paradox** минус бои в реальном времени. «Поста» модификация, но верно движется к званию отечественной **Creative Assembly**.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **50%**



Даже при внимательном рассмотрении кадры из «Смутного времени» выглядят как модификация для **Medieval 2**.



Война здесь приравнивается к эпидемии: показатели благосостояния горожан резко падают, они даже могут покинуть свой город в поисках более спокойного места.

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Живущий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми.

Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования

Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP

6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION **ASCARON** LINE

РЕКЛАМА

SACRED2

FALLEN ANGEL

© 2008 ООО "Аскарон"

Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.

Нелегальная копия не подлежит распространению.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdamies.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, otdel@ascaron.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-63, akella@spbgames.ru

Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akella.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellans@akella.com;

Екатеринбург, (343) 287-34-42, akellab@akella.ru.

Представитель на Украине "Муллитрейд" - www.mullitrade.com.ua

Филиал ООО "Толит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Аскарон"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-48-65.

www.akella.com



© 2008 "ASCARON"

Настрой Цену!

М.бигео

ХИТ-ЗОНА



Акелла

Розничная продажа в магазинах форматы "CD-ROM", "М.Видео", "ЖитЗона" и "Технопарк"

HEARTS OF IRON 3

Посвященная Второй мировой **Hearts of Iron** — самая характерная стратегия от Paradox. Много недоработок, нечеловеческий интерфейс, жутковатый внешний вид и, тем не менее, лучшее, что есть в жанре. По большей части, Hearts of Iron отличается от той же Victoria только временной эпохой, и отсюда следуют различные геймлейные задачи, которые ставят перед собой Paradox Interactive.

Триquel создается на технологии **Europa Universalis 3** и обещает принципиально иной масштаб: в Hearts of Iron 3 карта разбита на десять тысяч (!) регионов, в пять раз больше, чем во

второй части. На выбор 150 государств, временной отрезок остался прежним — с 1936 по 1948 год.

Пожалуй, главное отличие игры от предшественников — война тут ведется скорее «теоретически», чем «практически». При желании можно переключиться на привычное управление фискалами войск, но новый режим игры подталкивает игрока планировать именно стратегический ход войны, а не возиться с тактикой. То есть вы ставите определенные военные задачи, а AI их выполняет. Таким образом, Paradox хотят дать больше свободы выбора: вы сами решате,

каким именно путем поведете нацию к победе.

Баланс, вторая (после интерфейса) болезнь Hearts of Iron, тоже изменился. Теперь внезапные атаки на неподготовленных противников будут куда как действеннее. Или вот авиация: Paradox вняли жалобам на то, что в предыдущих играх она была слишком слабой, что, мягко говоря, не соответствовало действительности. Теперь доминирование в небе будет важнейшим фактором для победы. Тех, кто предпочитает оборону нападению, наверняка обрадуют измененная система дипломатии, которая напрямую влияет на главный аспект игры — войну. Например, играя за Францию, вы сможете поддержать тамошнюю демократическую оппозицию, которая попытается низвергнуть немецкое правительство со всеми его агрессивными амбициями. Успех подобного предприятия ослабит национальное единство Германии, и, вероятно, она вообще не вступит в войну.

Что касается экономики, то здесь главное новшество заключается в том, что проще будет выбивать кредиты у стран-союзниц, если с финансами все грустно. Или вот, допустим, вы находитесь с какой-то страной в дружественных отношениях — значит, та не будет заламывать цены. Или, если вы вместе воюете против одного врага, союзник поддержит вас в экономических вопросах, относящихся к военному делу. Также он может увеличить для вас сумму кредита, но по окончании войны платить все равно придется, в противном случае против вас могут ввести санкции на импорт сырья. К слову, цель игры в Hearts of Iron 3 не сводится только лишь к завоеванию всего мира, тут вам могут поставить и вполне конкретные задачи: повернуть какую-то операцию, взять под контроль определенную область и т.д.

В некоторых моментах Hearts of Iron 3 возвращается именно к концепции перестрелки, игнорируя изменения из второй. Ученые теперь не изобретают технику напрямую, а, как и

- **Настроить разработку** Paradox Interactive
- **Новинка**
 - **Sorcerer Victoria**
 - **Sorcerer Europa Universalis**
 - **Sorcerer Kings**
- **Мультиплеер**
 - **Интернет**
 - **Локальная сеть**
- **Сайт игры**

На момент написания статьи отсутствует

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2009 года

раньше, лишь создадут условия для этого. Наука вообще изменилась серьезно: вам теперь не придется исследовать отдельные улучшения вроде «поднять броню до среднего уровня» — появится возможность задавать целые направления развития. Разные пути исследований могут обернуться тем, что у другой нации сложнее по качеству оружие будет стоить дороже и ломаться быстрее. Вернут и привычный «треугольник», показывающий ваши отношения с Коминтерном, державами Оси и союзниками.

Некоторые вещи, как это часто бывает у Paradox, Hearts of Iron 3 «тянет» у игровых побратимов. Так, из **Victoria** нам достанутся, во-первых, принципы постройки заводов на конкретных областях, а во-вторых, парочку так называемых «систем решений» — если игроку вдруг вздумалось брести по историческому пути развития, то для этого должны быть созданы определенные (то есть соответствующие тогдашней действительности) условия на мировой арене.



О самом наболшем (конечно же, интерфейсе) сказать, к сожалению, нечего. В скриншоте и дополнениях он постепенно приходит в чувство, но этого явно недостаточно — нужен качественный скачок. Но тут Paradox добавит нечего — сейчас работа идет над другими аспектами. Похоже, что шведы утрубаивают в новую игру все, что приходит им в голову. Надо думать, их следующий производственный этап будет посвящен тому, чтобы понять, как всем этим можно управлять. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Триquel классической глобальной стратегии от Paradox вырос в масштаб в пять раз, но неизменным образом использует наработки самой первой части. Про интерфейс: ничего не известно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **30%**



Как говорит Александр Кузнецов, «если бы мне давали рубль каждый раз, когда я вижу такой арт в игре, мы бы уже выпускали журнал на Майорке».



Скриншоты пока, к сожалению, нет — Paradox ссылаются на то, что игра находится в разработке всего шесть месяцев.

ИГРЫ EA

на выставке ИГРОМР 2008
8ВВ, пав. 5/1, 2-й этаж, 7-9 ноября

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВНЕСУЗЛУ, СТРАНУ СВОБОДЫ И НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ! ЛЮДИ ЗДЕСЬ ДОБРЫЕ, ОТЗЫВЧИВЫЕ И ХОРОШО ВООРУЖЕННЫЕ. ВЫПОЛНЯЯ КОНТРАКТЫ, НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ СВИДЕТЕЛЕЙ И ПОЗАБОТЬТЕСЬ ОБ ОПЛАТЕ ЗАБЛАГОВРЕМЕННО. УНИЧТОЖАЙТЕ ЧТО УГОДНО, КОГО УГОДНО И КОГДА УГОДНО. ВЫ - НАЕМНИК. ПРОФЕССИЯ ТАКАЯ...



XBOX 360

PlayStation®2



PLAYSTATION 3



©2008 Electronic Arts Inc. EA, Pandemic, Mercenaries, Mercenaries 2: World in Flames, изображения EA и Pandemic являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. "PlayStation", изображения "PLAYSTATION" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, изображения Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии от Microsoft. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.



Участвуй в онлайн-лиге на портале www.ealeague.ru! Стань лучшим в России!



ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Георгий Курган

ЖАНР

Великая Китайская
Стена падает!

AS@KROMAKA.RU

CHRONOSTORM

СИБИРСКИЙ РУБЕЖ

Red Alert 3, конечно, главная (и, скорее всего, лучшая) стратегия по альтернативной истории за последнюю пятилетку. Но вот буквально недавно у нее появился — сюрприз! — отечественный аналог. Украинцы **Ulysses Games**, само собой, пытаются отделиться от всякого сходства, но факт остается фактом — упор в их игре сделан ровно на те же самые вещи: межнациональный конфликт в недалеком будущем, футуристические (порой на грани абсурда) технологии и легкий (здесь — именно легкий) налет пародии.

Сюжетная завязка вот такая. В 2015 году Китай внезапно нападает на Россию. Провоцирует агрессию корпорация «Красный дракон», которая получила неожиданно сильное влияние на правительство КНР. Эта абсурдная в общем-то ситуация объясняется не менее абсурдным образом: представители «Красного дракона» прибыли на машине времени из конца XXI столетия, в котором уже Россия оказывает давление на Поднебесную. Гости из будущего призваны предупредить власти Китая о

грозившей беде, и те, чтобы не откладывать решение вопроса в долгий ящик, тут же объявляют войну.

Игроку в этой суматохе предложено играть за Россию — китайцы появятся только в мультиплеере. По мере нашего триумфа мы также заведем технологий управления времени, и вот тут-то и начнется самое интересное. Мы сможем призывать на помощь нашим войскам технику не только из будущего, но и из прошлого. Поэтому в **Chronostorm** вероятно следующая ситуация: современные отечественные танки в компании с гигантскими шагающими роботами удерживают последний рубеж обороны от натиска войск имени Мао, но тут им на помощь неожиданно приходит рота Т-34 и всех спасает. Реально переломить ход событий долготопные танки не сумеют (техническая оснащенность не та), а вот отвлечь огонь на себя — вполне.

Главный вопрос к разработчикам заключается в следующем: сумеют ли они всю эту свистопляску с вызовом юнитов увязать с тактикой игры? Будут ли предусмотрены какие-то схемы действия для старой техники (кроме использования ее в качестве пушечного мяса)?

В программе есть и другие фокусы со временем. Например, возможность установить специальный купол, в котором время не движется вовсе. При этом войска, попавшие в область действия купола, становятся абсолютно неуязвимыми, но и сами не могут ни стрелять, ни двигаться.

В процессе игры нам предстоит посетить множество уголков Азии, существующих и в реальной жизни: например, город Тьнду, Иркутскую ГЭС и — внимание! — Великую китайскую стену. Причем в последнем случае позволят осуществить заветную мечту любого монгольского варвара, а именно — устроить эту досадную преграду на пути к вторжению в Поднебесную. Разрушить стену до основания, ко-

нечно, не дадут, а вот отковырять крупный кусок — это пожалуйста.

Это все, спору нет, здорово. Непонятно другое: почему разработчики так сильно не хотят развить пародийную сторону игры? Они как будто остановились на полпути: сделали self-shading-графику (это когда все игровые объекты словно нарисованы цветными карандашами), наделили китайцев гротескными голосами (мы их пока не слышали — показанная версия не была озвучена; но авторы обещают), а вот дальше почему-то не пошли. Яростный и быстрый стратегический геймплей, заявленный в игре, — это замечательно, но сеттинг и история как раз располагают к идиотическим юнитам, трэш и угаду. А о них почему-то ни слова.

■ ■ ■

В Голливуде уже давно существует культура так называемых mockbusters. Это когда в студии за три копейки снимаются фильм, почти дословно копирующий обстановку и сюжет какого-нибудь большого блокбастера, после чего рисуется предельно схожая с оригиналом обложка и продукт выкладывается на DVD в большие супермаркеты, где его покупают на сдачу. То, что **Chronostorm** выходит практически в один месяц с **Red Alert 3**, позволяет предположить, что культура фальшивых блокбастеров докатилась и до нашей индустрии. То есть если название к релизу вдруг изменится на «Китайскую тревогу», не удивляйтесь этому. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Украинская стратегия, пародирующая предпоследний **Red Alert 3**. В программе: возможность играть с замой Восточной китайской стеной с помощью Т-34 при поддержке гигантских роботов.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%



Взрывы и спецэффекты в **Chronostorm** присутствуют вроде бы в нужном количестве, но общий уровень исполнения бесконечно далек от мирового.



Узнаете? Это она и есть, стена. Уже можно намечать потенциально выгодные места для ракетного удара.

Акелла

ТОРР

ХРОНИКИ

СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ



Пока мы все живы · пусть сияют звезды

www.akella.com



Настоящие

XVIT ZONA

Мир

© 2008 ООО "Акелла". Все авторские и смежные права на территории России, СНГ и стран ближнего зарубежья защищены. Все подано в суд. (051) 313-4417. E-mail: akella@akella.com. Сайт: www.akella.com. Отдел продаж: Москва, (091) 60-40-14. akella@akella.com. Санкт-Петербург, (812) 512-49-65, akella@akella.com. Россия на диск: (812) 296-78-42, akella@akella.com. Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@akella.com. Екатеринбург, (343) 267-04-42, akella@akella.com. Пресс-служба: из Пермь: "Медиа-Группа". www.mediagroup.com.ru. Москва: ООО "Товар Акеллы" в Санкт-Петербурге (дистрибуция) под названием: компания "Акелла". Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.31, телефон: (812) 212-49-65.



ДАТА ВЫХОДА

2008 год



Пинер Феткулов

Представьте себе классический **Super Mario Bros**. Вы бегаете по ярким уровням, перескакиваете через выплывающие из зеленых тумб клещи, прыгаете на врагов. Ничто не предвещает беды. И вот, во время затяжного прыжка на очередного монстра, на вас обрушивается тяжелейший поток сознания при участии слов «трансцендентность» и «экзистенциализм». А вместе с ним — самый необычный геймплей, который только можно себе вообразить. Нужно взять себя в руки. Успокоиться. И настроиться на совершенно новый лад. Это **Braid**.

Сказка о потерянном времени

Braid, который уже поставил на уши всю консольную прессу и вот-вот придет к нам, — это, если коротко, двумерный платформер с возможностью замедле-

ния и перемотки времени назад. Это также вторая после **Aquaria** двумерная инди-игра, к которой применимы термины «драматургия» и «философия». Вся прелесть в том, что главный меседж **Braid** тут передан не килобайтами текста, а игровым процессом. Об упущенном времени **Braid** говорит на языке геймплея.

Игра вводит в заблуждение, сбивает с толку. Казалось бы, по экрану семенит какой-то коротыш в гиджаке (зовут его Тим), бегает, прыгает. Поначалу вы действуете на своих привычных 2D-инстинктах: появляется зеленая клещина — значит, надо подожать, пока она залезет обратно в тумбу. В вашу сторону движется монстр? Смело прыгаем ему на голову! Неудачно приземлились на врага? Не проблема, время можно отмотать назад и повторить процедуру (важно, что в

Braid все происходит сразу: один удар, чтобы уничтожить врага, одно столкновение, чтобы погнубить самому, никаких лайфбаров). Управление элементарное.

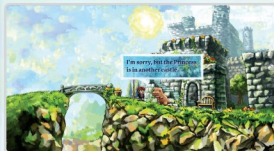
Робкое сомнение в правоте действий возникает, когда замечаешь, что где-то высоко висит фрагмент мозаики, который никак не достать, а этап вроде уже кончился, бежать дальше некуда. Выходит, что-то сделано неверно.

Первый сломанный стереотип на совести **Braid** — это враги. Здесь отнюдь не всегда их нужно убивать. Прыгнув на монстра, герой подлетает вверх выше, чем просто с прыжка. Казалось бы, это просто визуальный эффект, созданный, чтобы подчеркнуть расправу, но на нем крепко завязана игровая механика. Вы будете сдувать пылинки со сплоченных врагов, заблотив поведете их сквозь ло-

вушки, чтобы пригнать к нужному месту, а потом использовать как трамплин. Вершина нетрадиционного обращения с врагом — добровольная гибель. Вы подставитесь под монстра — и, да, Тим умрет. А этап в конечном счете будет пройден.

Все в ваших руках

Вторая геймдизайнерская конвенция, которую **Braid** разрывает в клочья, — перемотка времени. Если в **Prince of Persia: The Sands of Time** этот трюк лишь заменял кнопку загрузки, то



«Извини, принцесса в другом замке» — Braid много и с удовольствием переаранжировал Super Mario Bros.



Замаскированные зайцы носят на спине цветы — они зарываются в землю и прикидываются растением. Автор явно играл в LocoRoco.

Временные аномалии

В мире Braid время ведет себя странным образом. На каждом этапе с ним что-то не так, но особенно удивительны временные аномалии, охватывающие три больших уровня. Но в них и заключена суть Braid! Поэтому, если вы боитесь испортить впечатление от игры, не читайте дальше. Как говорит Джонатан Блоу, создатель Braid, «you can never un-read it». То есть, однажды узнав тайну, вы уже не скроете ее от себя. В общем, мы предупредили.

Застывшее время



Мир остановился, он не движется. Но стоит Тиму сойти с моста, как все оживает. На первый взгляд, это напоминает пошаговую головоломку DROD: вы идите, монстры бегут за вами, но если атакать — они тоже застынут. Все меняет следующий факт. Если пойти в обратную сторону, то и время начнет откатываться назад: погибшие монстры оживут, огненные шары залетят обратно в пушки, открытые двери захлопнутся. В такие минуты Braid дает почувствовать себя ползуном медиалепера, вместе с которым движется картинка фильма.

Двойник



С самим временем все, казалось бы, в относительном порядке. Но стоит его отмотать, как все ваши действия, совершенные перед перемоткой, повторятся: двойник. Двойник станет настоящим другом и помощником Тима — откроет перед ним двери, уничтожит монстров, а однажды даже погибнет за него. Кульминация этого этапа — абсурдное действие: Тим подойдет к несуществующему рычагу, сделает вид, что дергает за него, и, поверьте, это поможет пройти уровень.

Замедлитель



Здесь можно создать сферу, замедляющую время в радиусе своего действия. Чем дальше вы от ее эпицентра — тем ближе время к своему нормальному состоянию. Самое простое применение — замедлить пушку, стреляющую горящими ядрами. Решение посложнее — поймать в сферу сразу нескольких монстров и организовать из них импровизированный мостик в воздухе. Со сферой связан один из самых прекрасных моментов, подтверждающий целостность мира Braid: снежинки и капли дождя на заднем фоне также подвержены ее влиянию.

здесь на нем держится весь мир игры. Никаких полумер, никакого счетчика убитых врагов для восстановления шкалы времени — пустить время вспять можно в любой момент, безо всяких ограничений. И постепенно представление о перемотке изменяется. Суть не в том, чтобы отдалить момент, когда герой погибает (хотя этим, конечно, вы будете пользоваться постоянно). На первый план выходит пространственное перемещение Тима, а потом — и всего игрового мира. Перематывая время с разной скоростью (максимум — в восемь раз быстрее обычного), вы контролируете жизнь на уровне: двигаете Тима к нужной точке, устремляете мон-

стра к нему, ускоряете передвижную платформу или, наоборот, заставляете все вокруг замереть. Несмотря на простейшее управление, игрок получает широчайшие возможности контроля. Еще ни в одной подобной игре счет не шел на миллиметры и доли секунды, а в Braid это в порядке вещей. Тонко регулируя «подачу» времени, вы сможете прыгнуть в пропасть и на полпути к гибели попасть на монстра, который упал туда же на мгновение раньше. Braid дает почувствовать себя настоящим владыкой пространства и времени. Сматывать в тугую клубок нить времени и разматывать его обратно — этой идеи хватило бы

на несколько добротных концептуальных игр. Но здесь Braid только начинается. Некоторые обитатели этого мира (буду то вло ползуний монстр, пушка, из которой он вылетает, бегущее по небу облако, дверь или ключ) совершенно равнодушны к нашему могуществу и не поддаются перемотке вместе со всем остальным пространством. Наконец, имманентностью можно пропитать самого Тима. Правда, лишь на несколько секунд.

Сложно представить, сколько разных задач построено на этих правилах (на них регулярно накладываются уникальные законы отдельных этапов — см. врезку). Практически каждая головоломка Braid требует уникального решения. Более того, каждое решение — своего рода небольшое открытие. Помните, тот момент в Portal, когда вы сообразили, что нужно открыть портал на дне пропасти и прыгнуть в нее? Настоящее озарение. В Braid такие озарения случаются при решении каждой загадки. Каждый раз открывается какое-то новое, удивительное свойство окружающего мира. Braid — настоящий шедевр неочевидных решений, тонких, оригинальных вызовов, брошенных игроку. С одной стороны, у вас с самого начала всегда есть все, что нужно для прохождения.

С другой — чтобы понять, как этим воспользоваться, нужно очень нестандартно мыслить. Braid учит такому мышлению.

■ ■ ■

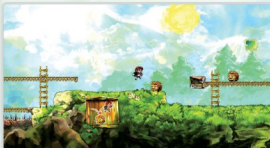
Braid создает важнейший прецедент. Мало кто пытался говорить языком геймлера на сложные темы. Так называемые арт-игры (Passage, Gravitation, The Graveyard, The Endless Forest и другие) всегда передавали свое послание подобно короткому фильму или стихотворению, геймплей в них вторичен. Braid изменил эту ситуацию.

А те, кто презрительно фыркает носом и готовит аргументы, чтобы отчитать Braid за излишнюю претенциозность, могут занузить... <перемотка>

А те, кто презрительно фыркает носом и готовит аргументы, чтобы отчитать Braid за излишнюю претенциозность, пусть лучше подждут релиза на PC и поиграют в него. Их жизненные установки ожидают большие потрясения. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра-шедевр. Игра, которая изменила представление о пространстве, времени и геймплее. Как только выйдет на PC.



Внешний вид Braid — тонкая отсылка к мультфильмам Александра Петрова, его самым ярким работам («Старик и море», «Моя любовь»).

ЖАНР Кумачовая RTS

- Разработчик Electronic Arts
- Разработчик Electronic Arts Los Angeles
- Платформа Серия Red Alert
- Платформа Серия Command & Conquer
- Мультиплеер Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры www.ea.com/redalert

ДАТА ВЫХОДА

27 октября 2008 года



Олег Ставильский

С мультиплеером **Red Alert** у меня связана трогательная история, которая уже была как-то описана на этих страницах. 12 лет назад, просяживая свои лучшие дни в непроницаемом гараже, можно было на полном серьезе получить кулаком в лицо за нарушение основополагающего правила поединков в **Red Alert** — «харвестеры не мочить».

В 1996 году RTS были устроены понятным образом: есть харвестеры, есть ресурсы и есть самые мощные юниты, до которых нужно проскакать как можно быстрее. Единственным ответом на 20 Mammoth-танков было 30 Mammoth-танков. Это было соревнование на количество

кликов в минуту и на знание внутренней структуры игры.

Сегодня, в 2008 году, стратегии и мир вокруг радикально усложнились. Во-первых, уже не так просто дать обидчику в морду — он, как правило, сидит на другом континенте. Во-вторых, харвестер сегодня может развернуться и уплыть по воде на другой конец карты.

Красная амфибия

Согласившись на участие в бета-тесте **Red Alert 3**, я планировал провести несколько ностальгических вечеров, пообедаю десятки Mammoth-танков зеленой рамкой и посылал их на вражескую базу. Не тут-то было. **Red Alert 3**, игра, в

которой фигурируют медведи на парашютах и дирижабли «Киров», оказалась затейливой RTS с массой интересных нюансов. Вот уж кто бы мог подумать.

Когда Крис Кори, продюсер **Electronic Arts Los Angeles**, говорил нам, что они делают игру с двойным балансом, мы кивали, но, честно говоря, держали фигу в кармане — ну какой в **Red Alert** баланс? Оказалось, совершенно зря: **Red Alert**, как ни странно это говорить, действительно продуманная стратегия.

Конечно, после сверхзвукового **World in Conflict** местный интерфейс напоминает пульт управления межгалактическими полетами, в нем физически тяжело разбираться. Десятки иконок,



специальные закладки для типов юнитов и построек, алгебры, спецспособности юнитов, отдельные меню для тактических супердвух. Пока на другом полюсе жанра (см. **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**) двигаются в сторону упрощения, **Red Alert 3** делает с точностью до наоборот.

Первое, с чем тут надо свыкнуться, — это с десятками разнообразных юнитов под курсором. Инженеры, пулеметчики, легкие танки, тяжелые танки. И у каждого — свой альтернативный ре-



Многопользовательские полигоны далеко не так живописны, как те, что ЕА демонстрируют на скриншотах.



Red Alert 3, похоже, страдает классическим синдромом всех современных RTS: юниты с трудом можно отличить друг от друга. Но Apocalypse-танк узнается сразу.



Кто бы мог подумать, что, когда EA LA говорили о балансе в Red Alert 3, они всерьез имели это в виду!

жим (например, Арсалур-танк в этом режиме прекращает стрелять, зато начинает каким-то гипнологом тащить вражеский юнит к себе в стальные объятия).

Но постепенно вы начинаете разбираться, и выясняется, что все эти дельфины с ультразвуковыми пушками и прочие тренированные медведи на самом деле придуманы не просто так.

Советский Союз — традиционно самая простая в освоении сторона. У него меньше всего юнитов, и сразу понятно, что действовать нужно с помощью тех, что открываются в самом конце. Против 20 Арсалур-танков, которым аккомпанирует красная артиллерия, очень сложно противопоставить что-то на земле. Доступ к тяжелым юнитам открывается путем постройки четырех ключевых строений, никаких дополнительных апгрейдов не требуется. В результате на твердой почве СССР уверенно мнет всех стальных гусениц.

Именно так, пользуясь своими первобытными инстинктами, поступил я — быстро доскажал до тяжелых танков, сделал двадцать штук, направил их на вражескую базу, и та через минуту превратилась в руины. Надпись «Victory!», однако, не последовало. Более того, я без удовольствия обнаружил, что все это время НАТО очень нехотя собирали свою армию... на воде. Когда EA LA говорили о том, что водное пространство играет в Red Alert 3 важную роль, мы не очень верили — мало кто сегодня может удивить водолавающими юнитами. Однако карты здесь спланированы так, как ни в одной другой стратегии. Источники руды находятся не только на суше, но и на море. Более того, все хавестеры являются водолавающими, а многие здания можно строить на воде.

Поэтому, пока Советский Союз в моем лице укатывал НАТО на суше, те, в свою очередь, собирали мощный флот. А им СССР практически нечего противопоставить: у них есть мощные субмарины, специальный дрейдуит и... собственно, все. В то время как у союзников есть дельфины, специальные авианосцы, у которых откуда-то из чрева вылетают мелкие истребители, и много чего еще.

Но самое страшное для Советов — это даже не море (там все-таки можно справиться за счет численного преимущества). Самое страшное — это авиация. Тут у СССР имеется один цуплый истребитель и дирижабль «Киров», который любая противовоздушная установка рвет в клочья.

Дифференциация

EA LA добиваются очень мощного (для такой игры, как Red Alert) эффекта: разделяют бой на три плоскости — небо, воздух и воду. СССР явно доминирует на суше, НАТО — в небе и немного на воде. И тут появляются японцы. Империя восходящего солнца до последнего момента казалась приятной тенью за уши расой, возможно, в одиночной кампании так и будет. Но в мультиплеере это (что неожиданно) самая интересная с точки зрения геймплея фракция.

Во-первых, как мы уже сообщали в наших E3-заметках, у японцев все здания рождаются в виде таких мобильных конусов, которые совершенно спокойно разворачиваются в любой точке карты (тогда как всем остальным нужно привести и развернуть там Construction Yard). Как выяснилось, это крайне ценное свойство, благодаря которому вы можете быстрее других захватить все ресурсные точки на карте. Для япон-



Во время бета-теста сервера не то чтобы плавилась, от количества желающих поиграть. Red Alert 3 явно ждут не за тонким балансом.

цев это особенно важно, потому что юниты у них стоят дорого и требуют многоступенчатых апгрейдов. И если СССР может спокойно развиваться на двух шахтах, то Империя требуется все: нефтяные вышки (захватываются инженерами), морские месторождения. Японцы очень быстро расползаются по карте, но очень долго развиваются: отдельные заводы у них имеют трехступенчатую систему апгрейдов, так что, прежде чем вы доберетесь до самых мощных юнитов, пройдет немало времени. Но если это все-таки произойдет, Империя становится такой мощной расой, что никакой СССР рядом не стоял. На поздних стадиях развития Япония доминирует по всем фронтам. Во-первых, половина юнитов (и зданий) тут водолавающие. Во-вторых, другая половина умеет трансформироваться в вертолеты и истребители — японцам даже не нужно строить отдельный авиазавод.

Плюс к Red Alert 3 прикручена отдельная система тактических бонусов. Смысл в следующем: за успешное развитие, захват ресурсных точек и уничтожение вражеских юнитов вам начисляются специальные очки, которые потом можно тратить на специальные вспомогательные вещи. От банальной режонгосировки до какой-то ядовитой гадости, которой поливается вражеская база. Изначально игра предлагает вам определиться с одним из трех направлений, в котором вы будете двигаться, и время от времени будет выдавать очки на апгрейд. Тактические удары — это, в общем, понятно. Но дизайнеры EA LA придали сода совершенно нехарактерные для RTS вещи. Например, можно самостоятельно назначать самому себе награду за уничтожение определенных

юнитов. Это такой тактический бонус — вы выделяете, скажем, чужой Construction Yard, указываете его как цель, в случае разрушения которой вам начислят денег, а затем отправляете в ее сторону доблестную советскую артиллерию. Если она справится за указанное время, на ваш счет переводится определенная сумма.

■ ■ ■

Ощущения от двух недель закрытого бета-теста Red Alert 3 очень приятные, как будто все это время выпивал со старым другом, он рассказывал пятацдцать старых шуток, которые вы любите в его исполнении, а потом еще добавил несколько новых. Это явно не великая стратегия, она не заставит вас задействовать все свои стратегические рефлексии, но второй такой игры сегодня просто не существует.

Из всего вышесказанного совершенно не следует, что в Electronic Arts вдруг делают тонко организованную RTS с богатым внутренним миром. В этой номинации по-прежнему выступают Blizzard, у которых каждый патч потом месяц обсуждается всем комьюнити. Red Alert 3 — громкая, звенящая и искрящая стратегия, интерактивный эквивалент битвы на досках, из которых торчат ржавые гвозди. Но если раньше гвоздь торчал один, то теперь их несколько и перед тем, как ударишь, вам все-таки советуют смотреть по сторонам. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Бета-тест Red Alert 3 показал, у игры неоспоримо прорвалось трехступенчатый баланс и серьезные многопользовательские амбиции. Но как бы EA LA не старались сделать из нее мультиплеер-скамор, мы все-таки ждем и любим эту игру за другое.

ВЗРЫВНАЯ СМЕСЬ
ЯРОСТНОГО ЭКШЕНА
И РОЛЕВОЙ ИГРЫ



PLAYSTATION 3



Games for Windows

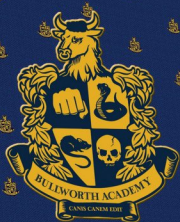


XBOX 360





В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ



BULLY

ЯР@КСОММА.RU

ЖАНР: GTA про школу

● Разработчик
Rockstar Games
● Разработчик
Rockstar Vancouver
Rockstar New England
(непрямые)
● Платформа
Серия GTA
● Мультиплеер
Отсутствует
● Сайт игры
www.rockstargames.com/bully

ДАТА ВЫХОДА

20 октября 2008 года

Илья Янович

Изю всех тех чудесных игр, которые компания Rockstar от чего-то не хотела выпускать на PC, обиднее всего было именно за **Bully**. Играть только на PC и слышав об этой игре два раза откуда-нибудь из «Новостного меридиана», можно было ошибочно принять ее за простое GTA-упражнение в школьных декорациях. Теперь, когда **Bully: Scholarship Edition** официально анонсирован для персоналок, самое время рассказать, что там все гораздо сложнее и интереснее. В 2006 году не было игры уникальнее, причем не только на PS2, но и на всех платформах вообще.

Школьные годы чудесные

Bully, равно как и GTA, и (отчасти) некоторые другие Rockstar-игры, — это такой смелый и вызывающий социальный эксперимент, поданный под видом экшена про школу. Хулиган Джимми Хопкинс — типичный для Rockstar герой: его выгнали уже из нескольких школ, он состоит в натянутых отношениях с матерью, а его отчим в полной мере описывается словами «полный придурок». Чтобы не накалать отношения в семье до предела, Джимми отдадут в частную школу Bullworth Academy, где «из таких, как ты, сынок, де-

лают настоящих мужчин». Джимми подвозят к школе, и сразу же стартует игра.

Структурно **Bully** — это GTA, ужасный до таких размеров, чтобы вы действительно могли ощущать ваше взаимодействие с миром. Один человек в большом городе, пусть даже вооруженный до зубов, вряд ли может как-то повлиять на происходящее в целом. Вы взрываете пять машин, а на дороге оказывается еще пятьдесят. Убиваете дюжину коз, а вас преследует еще сто. Там вы просто муравей в огромном и динамичном социальном потоке. В **Bully** все иначе. Открытый для исследования мир — это

всего лишь территория школы (само учебное здание в нескольких корпусах, спортивный зал, стадион, студенческое общежитие) и небольшой городок поблизости. Поэтому любой ваш пропуск тут же поднимет всеобщую шумиху: дежурные бросятся за вами в погоню, случайно задетый плечом вышибала может запросто к ним присоединиться, все вокруг тут же отвлечется от своих дел и станут глазеть на потасовку, а вокруг любой драки моментально соберется толпа зевак. Стоит замять конфликт, и все как по команде возвращаются к своим занятиям, а вы с чувством выполненного долга про-



К какому виду школьной жизни принадлежит вот эти двое, пояснять, думаем, не нужно.



Боевая система в **Bully** в целом довольно проста: несколько типов ударов и захваты с последующими комбо. Чем-то напоминает *The Godfather*.

Школьный альбом

Персонажи в *Bully* — весомый аргумент, чтобы ждать эту игру с замиранием сердца. То, как Rockstar заставляют даже самых банальных героев второго плана взаимодействовать друг с другом, вступать в какие-то необязательные, казалось бы, конфликты и диалоги, — это все вызывает неподдельное восхищение. Ниже — краткая выдержка из школьных архивов.

Мистер Бертон



Классический учитель физкультуры, такого же можно найти в любой российской школе: здоровый, усатый, в трениках и майке-алкоголичке. По совместительству — тренер школьной футбольной команды. С Джимом у него отношения нейтральные: кричит физрук всегда и на всех, но если отличиться на его уроках, то может гаркнуть что-то одобряющее в душе: «А ты не так безнадежен, Холкин!»

Мисс Филлипс



Преподаватель изобразительного искусства и фотографии (да, есть и такой предмет). На учительке гитная и милая женщина — таких личностей в *Bullworth Academy* мало, так что советуем ценить. Как и любой нормальный творческий человек, буквально больна предметами, которые преподает.

Тэд Смит



Один из первых, кого Джиму повезет встретить в игре. Веселый, остроумный пилон, выдающийся боксер. Из богатой семьи — на вопрос «почему вы и ваши родители предпочли эту школу?» отвечает: «Потому что она дорогая, а мама с папой всегда говорят, что высокая цена означает высокое качество».

Мелвин О'Коннор



Ботан в худшем понимании этого слова. Основатель «средневекового театра» в *Bullworth*, вице-президент школьного астрономического клуба, гроссмейстер по шахматам — это все про Мелвина. В отношении с другими школьниками откровенно скоем, хотя, если нужно, может, как ему кажется, отбить какой-нибудь цитатой.

должете играть: вам удалось на пару минут переполющить этот мир. Более того, через некоторое время вы еще и научитесь запоминать, где, кто и когда из школьных приятелей обычно тусуются, а под конец игры начнете узнавать в лице вообще всех здешних обитателей.

По прибытии в школу Холкин знакомится со своими со-

седами и некоторыми другими учениками, которые станут своеобразными проводниками в мир суровой школьной действительности, — у них всегда можно получить задания. Джимми предстоит завоевать авторитет в глазах школьных товарищей, попутно вовлекая похулиганов. Его, конечно, слабо заботят кровавые ганг-

терские разборки Нико Белича, есть дела и поважнее — например, стащить женские трусики из раздевалки, ну или прострелять из рогатки в зубрил.

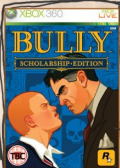
Учат в школе

С точки зрения геймплея ключевое и важнейшее отличие *Bully* от *GTA* состоит в том, что

тут есть... уроки. У вас не получится проснуться утром и сразу же отправиться по своим подростковым хулиганским делам, сначала нужно посетить занятия (если только вы не решитесь на прогул), оформленные в виде мини-игр. Например, на уроке ИЗО предстоит сыграть в классический ксенокс (это когда от темного прямоугольника нужно

Родственные связи

В народном сознании Bully прописался как очередная часть Grand Theft Auto, только про подростков. Несмотря на бесконечную неправоту этого утверждения, схожие черты, естественно, прослеживаются — номинально жанр у игр один и тот же. Мы решили сравнить некоторые элементы игровой механики Bully с поставившим на уши полимра GTA 4.



Bully

Структура: Довольно сжатая для изучения площадь, задания нужно получать у школьных приятелей, а иногда они стартуют сами собой прямо во время школьных занятий. Вы можете вообще не отвлекаться на учебу и побочные квесты.

Миссии: Сюжет равномерно размазан по заданиям, здесь практически не бывает так, что какая-то миссия вообще не тянет сюжет вперед, а какая-то толкает его вперед сразу на несколько шагов.

Оружие: Джими полагается в основном на кулаки, изредка в ход идет холодное оружие, а в качестве чего-то дальнобойного тут предпочитают рогатку и динамит.

Транспорт: Территория в Bully небольшая, поэтому в машину сесть не дадут: достаточно скейтов, велосипедов, ну или хотя бы ганзозоскилки.



GTA 4

Структура: Большой открытый мир, поручения выдают знакомые гангстеры и просто случайные бандиты. В свободное время можно устраивать геноцид «от русских с любовью» или, на худой конец, подработать водителем скорой.

Миссии: На десять несложных миссий, в которых не происходит вообще ничего важного, приходится одна сценарная, качественно поставленная и не в пример более интересная.

Оружие: Полный комплект: пистолеты, дробовики, ножи, гранатометы и АК-47 как главный аргумент в споре.

Транспорт: Мотоциклы, автомобили на любой вкус, автобусы и вертолеты. Отдельно — такси и метро.



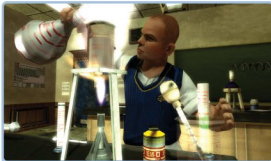
Bully — переза в мире игра, позволяющая безболезненно задать знакомым любому школьнику вопрос «Мелочь есть?»



Rockstar, как обычно, шутит над объектами культуры: постер за спинами героев рекламирует фильм «Ночь живого оленя».



Еще одна беда Bullworth Academy: на одну симпатичную девушку тут приходится пятнадцать девиц со следами вырождения на лице.



А вот и он — Джими Хоггинс, гордость школы и родителей.



Эти добрые, полные любви и отзывчивости лица как бы говорят нам: «А чего это у тебя носки красные?»



На уроках физкультуры тут, помимо борьбы, присутствует также игра в баскетбол.

отсекать пространство, уворачиваясь от прыгающих шариков, — в итоге получится картинка), а на химию вас ждут quick time events — если ошибетесь, Джими смеется не те колбы и что-нибудь ненароком взорвет. Мини-игры встречаются часто, причем и в сюжетных заданиях тоже (например, при взломе замков). Все это тут сделано не просто ради того, чтобы как-то оправдать геймплейные часы в школе, от академических успехов растут ваши характеристики по тем или иным параметрам. Были прилежны на уроках английского — поздравляем, теперь у вас возросли навыки убеждения. Выкладывались по полной на физкультуре — кулаки станут крепче. Таким образом, школа тут удачно вписана в общую механику: она не раздражает, интересна сама по себе и избавляет от всяких GTA-необходимостей вроде посещения тренажерных залов (правда, в GTA 4 это тоже упразднили).

Bullworth Academy определено одно из самых гадких мест на планете Земля. Вспомните все самое плохое, что было у вас в школьные годы, и умножьте это на три. Теперь

прибавьте все те ужасные вещи, которые приходилось наблюдать в американских фильмах про школу. Наконец, запустите на этот праздник жизни самых отморозенных подонков во вселенной. И вот тогда вы получите примерное представление об этом учебном заведении. Директор-псих, истеричные учителя, регулярные избиения слабых и толстая тетенька в столовой, разлагающая по тарелкам субстанцию, которая имеет мало общего с понятием «сэндвич». Всеобщая атмосфера ненависти друг к другу. Внутришкольное кастовое деление. Крысы в общешкольной. Учителя с придурью и странностями.

После уроков расслабиться тоже толком не дают — за стенами школьного здания идет непрекращающаяся борьба между местными группировками: зубрилами (nerds), качками (jocks), мажорами (greasers), детьми богатых родителей (preppies) и задирами (bullies). С количеством выполненных миссий для той или иной стороны растет и уважение среди его представителей. Но часто получается так, что задание одной группировки заканчи-

вается в том, чтобы тем или иным образом насолить другой.

В 8 часов вечера в силу вступает комендантский час, но... кто его соблюдает? Вот тогда-то самое время прогуляться по городу: помимо территории Bullworth Academy, для исследования станут доступны и некоторые окружающие школы городские кварталы. Можно посетить магазин одежды, парк аттракционов или, в конце концов, сходить на свидание. Тут главное не попасться на глаза дежурному старшекласснику — отправят за ухо на ковер к директору. Дежурные тоже на посту — если вас поймают за хулиганством (можно или убежать, или всех избить, но это крайне сложно), отправят стричь газон.

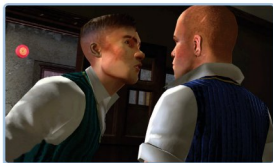


Как подсказывает нам заголовок, на персональные компьютеры переключает не обычная версия игры с PS2, а Scholarship Edition, специальная редакция, выпущенная в этом году для Xbox 360 и Wii. Среди изменений — подогнанный уровень сложности миссий и немного новых локаций. Но главное, чем ценно издание — новой графикой. Конечно, для GTA-образных игр существует особая линейка изменения качества картинки. Если коротко, то на консолях Scholarship Edition выглядел, скажем так, приемлемо. В конце концов, даже жутковатая PS2-версия, выпущенная почти на закате жизни консоли, приковала к телевизорам половину играющего населения. И это, просим заметить, за месяц до релиза Gears of War. А в концептуальном смысле Bullu не только не потерял актуальности, но где-то даже приобрел ее. Новый учебный год все-таки. ■

Неуставные отношения



Наш любимый борец с играми Джек Томпсон мимо такой вызывающей игры, как Bullu, спокойно пройти, конечно, не мог. Он обвинил дитяще Rockstar в пропаганде однополых любви. «Оказывается, в Bullu есть сцены гомосексуального характера между главным героем, Джими Холкинсом, и другими мальчиками в школе. Мое юридическое заключение: продавать игру детям нельзя, это нарушает законодательство Флориды», — написал он в своем обращении. Скандал благополучно разрешился в пользу Rockstar. Зато гени взлились отомстить Томпсону: один из посетителей сайта GayGamer (www.gaygamer.net) опубликовал в новостной ленте сайта чудесную иллюстрацию, которую мы приводим на этой странице.



Главное достоинство Scholarship Edition — в разы улучшенная мимика персонажей и детализация лиц.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Не просто «GTA в школе», а еще один наш любимый специальный эксперимент Rockstar. Bullu Scholarship Edition готовится на персональные компьютеры — собирайте учебники!

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



ЧУЖИМИ РУКАМИ

ТРИ ЛУЧШИХ МОДА K UNREAL TOURNAMENT 3

Aliens TC — repeat total conversion and DOOM

ZOMBIE APOCALYPSE

ЖАНР: ИНТЕРПРЕТАТЕЛЬСКИЙ ЦИТЕР
РАЗРАБОТЧИК: ДИЗАЙНЕРЫ
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2008 ГОДА

Многие идеи **Zombie Apocalypse** заимствует у **Left 4 Dead**, которой лучше потопориться с выходом, иначе все ее новшества растащат по другим играм. Тут есть город, есть несколько выживших и есть очень много зомби, сидящих в канализации и мечтающих вылезти наружу и кого-нибудь съесть. «Вы думаете, зачем я затеял работу над этой модификацией? — задает риторический вопрос ее автор. — Ха-ха, это потому, что я готовлюсь к апокалипсису вурдалаков! Надеюсь, мне не придется заколачивать выходы и жить на сухом пайке, но если зомби все-таки заполонят улицы, я буду точно знать, как они себя поведут!»

Для изучения повадок зомби была использована структура современных онлайн-овых боевиков. Плюс упор на стелс и сюжетные задания для кооператива. Играть можно будет и одному, но уровни собираются с прицелом на совместное прохождение втроем или шестером.

Задания каждый раз выдаются в случайном порядке. Вот,

например, герои находят гараж, в котором стоит разбитая машина, которую надлежит починить. Для начала надо будет отыскать батарею, гаечный ключ, а также раздобыть бензин — все это находится в городе, так что придется выходить наружу.

Разработчики сами сделают несколько районов, но до целого мегаполиса, по их мнению, город разрастается силами фанатского сообщества. Каждый сколотит по домику, и таким образом будет достигнут нужный масштаб, причем будет возможно свободно входить в каждое здание.

Вдобавок к открытому геймплею обещана большая свобода использования подручных средств. Любым предметом, будь то шотган или теннисная ракетка, можно драться в ближнем бою. Как говорили в фильме «Большой куш»: «Это даже хорошо, что револьвер такой большой. Если не будет стрелять, можно хотя бы стукнуть им». Холодное оружие позволяет затачивать, что усилит урон, но снизит срок службы. А вот, скажем, доска, помимо всего прочего, поможет для заколачивания окон, чтобы сдержать напор зомби.

За поведение нежити отвечает многоступенчатая систе-

2 ВОПРОСА АВТОРУ



ПЕРВЫЙ ОПЫТ
Игра на бесплатном движке **Armor Suit Warrior**.

СОВЕТ НОВИЧКАМ
Учитесь как можно быстрее. Занимайтесь на курсы, знакомьтесь с другими разработчиками, впитывайте знания при любой возможности.

ма, состоящая из алгоритмов поведения и генератора зомби. Своеобычно, это главная особенность проекта, на ней завязана вся стелс-механика. У наших кровавожадных врагов есть два состояния: спокойное и возбужденное. В «режиме ожидания» ожившие мертвецы прогулочным шагом бродят по окрестностям и иногда заходят в дома. Но стоит одному из них заметить игроков, как ситуация тут же меняется. Во-первых, зомби устремится к ним, а во-вторых, начнет звать своих товарищей — из ближайшего лока тут же вылезут новые экземпляры. Если срочно что-то не предпринять, то за несколько мгновений громадная, неуправляемая толпа монстров растерзает героев. Спасли положение можно двумя способами — оперативно устранить замеченного вас монстра, пока он не вызвал подкрепление, или просто скрыться от его взора, например хлопнув дверью у него перед носом. Во втором случае

подоспевшая подмога вместе с ябедником проследует туда, где были замечены игроки, то есть к двери, и выломает ее. Но они не знают, где спрятались герои, и если игрокам удалось удачно скорчиться, то вся компания пронесется мимо них.

Зомби, кстати, всего один вид, но представлен он будет в разной... комплектации. Одни появятся невредимыми, другие — с переломанными конечностями, а третьи — вовсе без ног.

В общем, все это звучит довольно интересно, если бы не одно «но». **Zombie Apocalypse** до сих пор не дорос до прототипа. Готовы модели героев и оружия, есть куски отдельных районов, имеется даже генератор зомби, который работает на любой карте **Unreal Tournament 3**, но нет хотя бы одного собранного, отлаженного уровня. Остается надеяться, что рано или поздно все детали, подобно зомби, учувши игрока, соберутся-таки вместе. ■



Zombie Apocalypse позволяет развернуть бурную активность зомби на любом подходящем уровне **Unreal Tournament 3**...

...чем мы с удовольствием и занялись.



THE BALL

ЖАНР: Головоломка с участием

Стального шара

РАЗРАБОТЧИК: NOBUNISSE

ДАТА ВЫХОДА: 2000 ГОД

В центре внимания мода **The Ball** — огромный стальной шар, весь геймплей строится вокруг различных способов взаимодействия с ним. Первая ассоциация, которая сразу приходит на ум, — утяжеленный кубик-компаньон из **Portal**. Металлический шар станет таким же другом, как и сентиментальный куб. Управление им осуществляется по сложной схеме: с помощью гаптивлушки (ее заменяет модифицированный Impact Hammer из **Unreal Tournament 3**). Шар можно подкатить к себе или толкнуть вперед. Основное применение — нажатие кнопок в полу.

Орудовать снарядом придется в адтекском храме, который расположен прямо в жерле вулкана. Сам автор говорит, что он лишь вдохновлялся культурой этого южноамериканского народа, не пытаясь добиться каких-то исторических соответствий. Тем не менее орнаменты и характерные барельефы, изображающие племенных воинов, мгновенно формируют жутковатую атмосферу.

Превосходно выполнен и сам исписанный письменами и светящийся изнутри шар: с несколькими секциями, каким-то

вращающимся механизмом, запрятым в глубине. Как бы дико ни звучало это в отношении геометрической фигуры, но образ очень глубокий и продуманный. К тому же чувствуется, что шар тяжелый и сделан из металла: он гудит и стучит во время падения с большой высоты, выскакивает из пола искры, но самое главное — достоверно взаимодействует с окружающим пространством.

Несмотря на то что в **The Ball** нет ни одного живого персонажа, игра совсем не кажется пустой. Увлеченный решением очередной головоломки, можно забыть про своего стального компаньона, а потом вдруг краем глаза заметить какое-то движение сбоку, будто кто-то идет! Но нет, это всего лишь шар, брошенный где-то вдалеке, катится по инерции. И во всем храме вас только двое.

Кульминация отношений — момент разлуки. Когда по воле скрипта снаряда вдруг уходит в недостижимую ловушку, буря эмоций сравнима с истерикой Тома Хэнкса в фильме «**Игрой**», когда от него уплыл волейбольный мяч Уилсон.

Самый интересный с точки зрения геймплея момент заключается в том, что шар не прилипает к пушке во время «подтигивания», а продолжает катиться. То есть один раз подцепить его и донести до цели, как ржавую

2 ВОПРОСА АВТОРУ



ПЕРВЫЙ СПЫТ

Capture the Flag-карта для **Unreal Tournament**.

СОВЕТ НОВИЧКАМ

Ставьте перед собой реальные задачи. Огромные уровни с полностью переработанными моделями, модами, в которых деталей больше, чем в оригинальной игре, — все это недостаточно в домашних условиях. Найдите необходимый баланс между ценой и своими возможностями и планомерно реализуйте идеи.

бочку, не получится — нужно аккуратно «подыгнать» шар или гнать перед собой. Получается вполне свежая, хорошая работающая механика, требующая некоторого освоения. Другая, чуть менее оригинальная особенность — использование шара в качестве самодельного островка в лаве. Тут отчетливо не хватает какой-нибудь мини-игры про удержание равновесия — шар либо уходит из-под ног, либо намертво врастает в пол, что несколько портит ощущение его формы.

В нашей версии врагов не было, но ко второй части (а **The Ball** запланирован как небольшой сериал) должны появиться и другие персонажи. В качестве противников выступят мумии («Будет круто снести пару мумий огромным стальным мячом!» — обещает автор), а веселья ради в помещение запустят зомби-обезьяну (она будет гримасни-

чать вдали от героя, уберая при его приближении). Кроме них, подобно G-Mal из **Half-Life**, за происходящим станет надменно наблюдать хозяин храма, по-видимому, адтекский вождь.

Конечно, будет и новое применение для шара. Из него получится организовать передвижное укрытие, чтобы спрятаться от стрел. Должны появиться какие-то движущиеся стены, лабиринты, где потребуются в правильной последовательности давить на кнопки, новые большие сферы. Уже на первой карте была миссия, где шар явно заскучал, для решения головоломки нужны были только кубы, разбросанные по полу.

В общем, **The Ball** сегодня выглядит как самый взрванный и продуманный мод, главное — чтобы его авторы не забыли, что тут главный герой.

P.S. Первая карта **The Ball** поджидает вас на нашем DVD. ■



Барельефы на стенах не дают усомниться в том, что мы в адтекском храме.



Русскую версию наверняка назовут «Двое: я и мой шар».

WARM GUN

ЖАНР: ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ЭКШЕН

РАЗРАБОТЧИК: ДЖОЗЕФ КЛИАРИ

КРЕДИТ: НЕЙСОН

ДАТА ВЫХОДА: ИЮНЬ 2000 ГОДА

«Happiness is a warm gun», — пели когда-то The Beatles. Строка из этой песни вдохновила Джозефа Клиари, и свое главное произведение он назвал в честь нее — **Warm Gun**. На первый взгляд может показаться, будто речь ниже пойдет о полноценной игре: большая команда (20 человек), полноценное разделение обязанностей, качественные модели персонажей, проработанные локации, работа в строгом соответствии с графиком — все как у «взрослых». Вместо привычных уже ответов вроде «э-м-м-м, программист обещал, что рабочая версия подойдет к среде, я ему верю...» — нормальное деловое общение. С точки зрения организационного подхода **Warm Gun** — явный лидер нашей подборки.

Дикий Запад в сочетании со стилем — такое мы совсем недавно видели в другой UT3-игре, **Damnation**, которая выросла в полноценный коммерческий проект. Но главный геймплейный ориентир тут — **Team Fortress 2**. Упор также сделан на командное взаимодействие с жесткой специ-

ализацией: выбранные способности обязательно отразятся на внешнем виде персонажей. Здесь кроется первая особенность **Warm Gun** — невероятно привлекательные модели для каждого класса. Хотя обстановка предполагает натурализм и жесткость, герои, наоборот, выполнены с юмором. Классов шесть: скаут, бандит, подрывник, медик, кузнец и священник. Даже самый, казалось бы, стереотипный персонаж — бандит — и тот выполнен оригинально. Да, на нем ковбойская шляпа, плащ и сапоги со шпорами, а во рту он постоянно держит соломинку. Есть лишь один нюанс: бандит — это девушка.

Подрывник — это такой типичный старатель, искатель золота. Видимо, в ходе очередного подрыва он упустил какое-то правило безопасности и остался без ноги. Ее теперь заменяет металлический протез с паровым приводом. Медик представлен совершенно безумным кореным американцем с головным убором из перьев и в противогазе — чтобы не отравиться химикатами, которые он готовит для врагов. Скаут — тоже индеец, худой и очень юркий, кузнец — здоровенный верзила с прикрепленным к руке шестиствольным пулеметом.

2 ВОПРОСА АВТОРУ



ПЕРВЫЙ ОПЫТ
Карты для Jedi Outcast.

СОВЕТ НОВИЧКАМ
Постарайтесь перенять навыки более опытных разработчиков. Накагда не переоценивайте свои силы.

том. Про священника, последнего персонажа, известно крайне мало. Сами разработчики говорят, что он хороший, плохой и злой одновременно.

Помимо типичных режимов вроде **Deathmatch** и **Capture the Flag**, обещаны два уникальных — **Great Escape** и **Showdown**. Первый — вариация **Assault** из **Unreal Tournament**. Одна команда играет роль убегающих — на огромном паровозе они пытаются вырваться с вражеской территории, а противники преследуют их по рельсам на вагонетках. Концепция режима еще обсуждается, но можно надеяться на сумасшедший abord мчащегося на полном ходу поезда. Ну а **Showdown** может случиться в любой момент боя. Стоит одному игроку вызвать другого на дуэль, как они тут же переместятся в специальную локацию, где выяснят отношения один на один (остальным придется наблюдать за схваткой со стороны).

И наконец, позорные жертвы убийства из-за спины. Эта замечательная находка, кажется, могла бы подойти любому многопользовательскому шутеру. Чем дольше игроку удастся простоять за спиной врага, тем сильнее он сможет его опозорить. Камера в момент скрытого убийства покажет сцену со стороны. Если вы, перед тем как нанести удар, остались незамеченным две секунды, произойдет мгновенное устранение противника. Если же секунд, произойдет мгновенное устранение противника. Если же секунд, произойдет мгновенное устранение противника. Если же секунд, произойдет мгновенное устранение противника.

К ноябрю должен появиться первый полноценный билд **Warm Gun**, но судьба этой модификации станет ясна только после финала **Make Something Unreal** — авторы связывают большие надежды с этим конкурсом. Что-то подсказывает нам, что у них есть все шансы на успех. ■



К идеям стимпанк-вестерна все разработчики модов почему-то относятся с какой-то особенной нежностью.

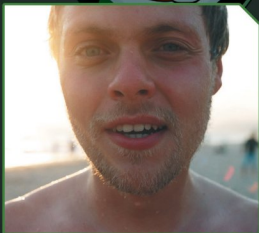


У **Warm Gun** есть серьезные шансы в финале конкурса **Make Something Unreal**, но наши симпатии все-таки на стороне **The Ball**.



ВЕРДИКТ

Во что поиграть



В ЭТОМ
месяце



Развернутый ответ на традиционный вопрос занимает шесть журнальных полос. Короткий звучит так — **Spore**. Несмотря на наши 9 баллов, «Выбор редакции» и прочие почести, **Spore** не так просто рекомендовать каждому встречному, особенно если вы давно играете. Если внимательно присмотреться — это простая, если не сказать примитивная игра. Она прикидывается то RTS, то SimCity, то игрой о колонизации ближайших территорий, но все эти составляющие недостаточно хороши сами по себе. Более того, в первые часы в **Spore** можно заскучать — это нормально. Но вы, пожалуйста, продолжайте. Уилл Райт, пользуясь счастливой возможностью делать все, что он захочет, позволяет себе немислимое — как будто намеренно делает начало **Spore** скучным. А потом выпускает вас в космос. **Spore** была создана для этого момента, когда ваше выросшее из примитивного белкового сличка существо встает на ноги, обидно в космический корабль и улетает покорять Галактику. **Spore** действительно игра о масштабе, об эволюции, о жизни. И о вашей роли во всем этом. Эта игра говорит с вами об очень важных, ценных вещах. Не пропустите.

Для тех, кто считает, что ответ на главный вопрос о жизни, вселенной и всем на свете уже найден (конечно же, 42!), предлагается другое, максимально приземленное развлечение — **Saints Row 2** (на тот момент, когда вы будете читать эти строки, она еще не поступит в продажу, это случится 17 октября) — полный антипод **Spore**. Большая открытая игра, где главным развлечением считается облить окружающих цистерной фекалий, вырядиться хот-догом и взорвать в таком виде чужой «Лексус». **Saints Row 2** можно рассматривать, во-первых, в качестве легкой закуски перед **CTA 4**. А во-вторых, в нее стоит играть, чтобы познакомиться с песочницей в том виде, в каком вы ее знаете сегодня. Когда в ноябре на PC придет **Rockstar**, у всех остальных конкурентов не останется шанса.

Ну и, наконец, **Crysis Warhead**. Игра, которая провалила все задекларированные **Crytek Hungary** обещания. Игра с примитивным сюжетом и слабыми персонажами. Но — это все еще **Crysis**. Второго такого шутера нет и не предвидится. **Warhead** не входит в обязательную жанровую программу, но если вы любите шутеры — его невозможно пропустить.

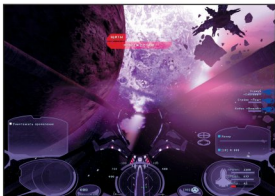
Под занавес традиционной рубрики «не пропустите». Вышла **Mount & Blade**, турецкая конная RPG, сделанная на деньги фанатов. Если вы готовы мириться с картинкой, которая в лучшие свои минуты хотя бы не пугает, то обязательно стоит посмотреть — там внутри масса нетривиальных идей.

На этом у нас все. Покойтесь спокойно, а следующего месяца начинается тяжелая религиозная бомбардировка.

Олег Ставицкий, редактор

ХРОНИКИ ТАРП: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ

Жанр: космический симулятор ■ Издатель: Аэлита ■ Разработчик: Quasar Studio
Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 2.4 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео



«Хроники Тарп: Призраки звезд» — из той породы космических симуляторов, где сюжет, атмосфера и текст чуть ли не важнее самого процесса истребления снующих вокруг вашего звездолета врагов. Оригинал, вышедший в прошлом году, не принес ничего нового в знакомую схему (привычные перелеты из точки А в точку Б, отстрел противников, алгред корабля), зато порадовал удивительно высоким для отечественных игр уровнем сценария и проработкой мира. История о постепенном поглощении целой вселенной загадочной антистии (Мраком), о попытках противостоять неизбежности и выжить цепляла, прежде всего, выверенной атмосферой. Жаль, мало кто смог это почувствовать: черно-белые ролики и общее ощущение безысходности спрятались среди тысяч строчек вязкого текста.

В дополнении «Стражи пограничья» ситуация усугубилась еще больше. Теперь мы играем за Стражей, людей, которые когда-то были инфицированы Мраком, а затем посланы в бесперспективный сектор Северное пограничье. Там отверженные основали собственное общество и стали бороться с Мраком, хотя сами несли на себе его печать.

Здесь по-прежнему бездна текста, который, кажется, стал еще более образным и метафоричным (или скучным и однообразным — тут уж кому как). Появились даже описания видений и снов, посещающих главного героя.

Есть изменения и по части геймплея. Игра стала сложнее. Игрок, как правило, действует в условиях подавляющего численного преимущества врага. В обмен дали возможность раздавать приказы подчиненным: можно, например, сосредоточить огонь на одной цели, приказав сбить преследователя или произвести массовый ракетный салют. Кроме того, появилось два режима работы корабля. Режим тени дает невидимость, но в этом состоянии серьезно увеличивается время перезарядки орудий. Режим Кортежа усиливает огневую мощь, оставляя корабль практически без брони. Успешное прохождение миссии, как правило, зависит от грамотного чередования обоих вариантов.

В итоге получается редкое сочетание — стильно, атмосферно, сложно, а значит, еще более интересно. Другой вопрос, что этот сеттинг явно вырос из коротких штанишек обычного косможанра. Главное, однако, не изменилось: «Стражи пограничья» — игра все еще на любителя. Все эти длиннющие тексты, сложносочиненная вселенная и горы пафоса понравятся лишь людям с очень специфическим вкусом. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.9

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН: ВАЛЬКИРИЯ

■ Жанр: ролевая игра/стратегия ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: DVS
 ■ Мультиплеер: отсутствует
 ■ Системные требования: 2.4 (3.5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



«Восхождение на трон» от украинской студии DVS — очередной продукт моды на возрождение в современных играх классической пошаговой механики King's Bounty и Fantasy General. Но в отличие от «Легенды о рыцаре», «Кодекса войны» и «Героев Мальгримии» знакомую стратегию тут решили подать в виде классической RPG с видом от третьего лица.

В «Восхождении на трон» герой свободно перемещался по миру, заходил в города и села, брался за любую приглянувшуюся работу, получал за нее деньги и опыт, рос в уровнях. Сюрпризы начинались во время боя: действие переносилось на отдельную арену, где выяснялось, что путешествует-то игрок не один, а ведет за собой огромную армию. Его войска атаковали и перемещались по гексам, покорно ожидая своей очереди. Поэтому главным в игре была именно забота о пополнении собственного войска. Вместе с опытом герой получал очки авторитета: чем их больше, тем больше сильные и многочисленные отряды (войска набираются из казарм, регулярно попадающих на пути) встают под ваши знамена.

В дополнении «Валькирия» вся эта механика не изменилась ни на йоту. Зато новая сюжетная кампания перемещает нас чуть ли не на другую сторону баррикад. Теперь наши друзья — орки. Враги, союзники и набор юнитов — соответствующие. Изменился и баланс, игра стала сложнее. Поэтому сами бои и процесс набора армии по-прежнему захватывают: тактика и планирование тут востребованы больше, чем в оригинальной игре.

А вот ценность самой кампании стремится к нулю. Сюжет настолько банален и предсказуем, что его не спасают даже многочисленные и действительно разнообразные побочные миссии. Весь этот детский утренник с криками «О боже, они подчинили твой разум, очнись!» и лопочущим хохотом «Меня вы победили, но моего хозяина вам не одолеть!» выглядит унылым анхронизмом. Ощущение дешевого балагана усиливает и графика, которая тоже осталась на прошлогоднем уровне: мутные текстуры, блеклые краски, отсутствие современных технологий. Бонусом идут технические проблемы, из-за которых, единожды вылетев с ошейкой, игра больше не запустится.

Светлым моментом для кого-то может стать собственно главная героиня — изрядная девица, предпочитающая набирать в соратники здоровенных злых мужиков. Впрочем, тут некоторые игроки столкнутся с тяжелой моральной дилеммой: одевать полуголую героиню в новую броню не слишком-то хочется. — Кирилл Волосин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

THE SIMS 2: APARTMENT LIFE

■ Жанр: симулятор человека ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: EA
 ■ Redwood Shores ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



С выходом Apartment Life стало ясно — в EA Redwood Shores больше не могут (или не хотят — уж не знаем) сделать ничего принципиально нового на базе The Sims 2. Казалось бы, идея очень достойная — перевести симов из престижных таунхаусов в многоквартирные дома, то есть в без пяти минут полноценный виртуальный социум, в котором, помимо подопечных игрока, жили бы вполне автономные виртуальные человечки. Таким образом игра стала бы идейно ближе к The Sims 3. Отметим, что нечто подобное во второй части уже было — см. аддон University, в котором были общежития на шестнадцать комнат, и населяли их неподконтрольные игроку симы.

Однако в Apartment Life размах куда скромнее, чем даже в University: максимально доступное количество квартир в каждом из предложенных домов — четыре, а жить в каждой из них может не более двух семей (и то если они не очень большие — пространства внутри очень немного, а достроить ничего нельзя). Но это не самое страшное: гораздо хуже то, что разработчики не озаботились тем, чтобы передать атмосферу «квартирной» жизни. Да, в любой момент можно зайти к соседу на чашечку чая. Да, в теории, он тоже может к вам заглянуть. Да, домовладелец каждую субботу устраивает собрание жильцов, на котором все болтают за жизнь и жуют лиццо. На этом все отличия от жизни в обычном доме заканчиваются. Но где, спрашивается, все отличительные черты квартирного быта? Где лающие под окном собаки, где соседи, которые слушают музыку на запрещенной громкости и мешают спать? Где ругань в коридорах? Где уютно, только не здесь. Как результат — никаких видимых изменений в геймплее Apartment Life не приносит.

А вот что действительно интересно — так это возможность заняться ведением. Конечно, здесь разработчики вновь цитируют самих себя (см. аддон Makin' Magic к первой части игры), но получается очень неплохо. Можно изучать темную, светлую или нейтральную магию. По мере чтения некоего магического фолианта персонаж растет в уровнях и получает доступ ко все большему количеству заклинаний. Опытный ведун может управлять погодой, вызывать духов для уборки квартиры, мгновенно телепортироваться в любую точку локации и делать еще кучу полезных в хозяйстве вещей. Кроме того, он может варить зелья и летать на метле.

Как бы то ни было, ясно одно — The Sims 2 окончательно слухался. И это даже хорошо — игре давно пора на пенсию, а до выхода третьей части осталось всего полгода. Ждем с нетерпением. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0



CODE OF HONOR 2: CONSPIRACY ISLAND

■ Жанр: бюджетный экшен-шутер ■ Издатель/разработчик: CITY Interactive
■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть
■ Системные требования: 2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Польская компания **CITY Interactive**, пожалуй, единственная из производителей бюджетных шутеров, чьи игры поменьше, но совершеннее. До 2007 года полки делили игры некачественные и скучные, потом, запустив движок Jupiter EX (разработчик **Monolith**, одна из его версий использовалась в **F.E.A.R.**), выпустили все такой же скучный, но куда более вменяемый **Terrorist Takedown 2**. **Code of Honor 2: Conspiracy Island** — игра той же породы (мы называем их бюджетным экшеном). Наемники генерала со звуковой фамилией Мендоза захватывают исследовательский центр с атомным реактором, который, естественно, угрожают взорвать. Умерить их аппетиты призван наш отряд командос.

Высидевшись на песчаном берегу, мы сразу же оказываемся в гуще событий: за каждым уползом поджидают ругающиеся французы, которые предстоит потрошить всю дорогу. Это несложно — хоть злые лягушатники и больно стреляют, наши раны быстро затягиваются, а на автомате настроен «авторизидел». От нас требуется бегать по туннелеобразным джунглям, пещерам, фабрикам, открывать двери, дергать за рычаги и нажимать на левую кнопку мыши. А также смотреть на размытые машинным маслом текстуры и слушать удивляющую музыку. При желании можно даже сравнить с одноклассниками игроками в мультиплеере. — **Александр Чепелев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

DEADLIEST CATCH: ALASKAN STORM

■ Жанр: симулятор краболова ■ Издатель: Greenlight ■ Разработчик: Liquid Dragon Studios ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Deadliest Catch (в русском переводе «Смертельный улов») — документальный сериал про краболовов Берингова моря. Суровый быт, особенные ловли и отношения внутри команды — все это занимает эфир канала Discovery с 2005-го года. Смотреть интересно: изнуряющее откалывание льда от борта, проблемы в духе «крабов поймали много, только больно уж мелкие, не продашь». Системная, в общем, романтика.

В игре ничего такого нет. Казалось бы, упор нужно делать на сюжет и все то, чем ценен сериал, но нам опять подсушили плохонюхую аркаду. Все «романтика» ограничивается тем, что задания нам дают герои сериала — тут есть специально отснятое живое видео.

Сама игра начинается с 5 обучающих заданий, в которых над нами щипочно издеваются. Мы долго учимся прищарпывать лодку и играем в гонимую аркаду, цель которой — прощипать за отведенное время через светящиеся арки. Управляется лодка с заметным трудом, ее регулярно заносит. Да и ловля крабов нагонит тоску: мы просто подплываем к желтым маркерам, а команда сама вытаскивает и разгружает ловушку. Возможность модернизировать плавательное средство игру не спасает. Один из героев киносериала, водоплаз Эрик Абрахамсон, в одном из сюжетов говорит: «Я пробыл в командирской рубке всего 30 минут и уже заскучал». Эта цитата идеально описывает ощущение от игры. — **Александр Чепелев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

BEIJING 2008

■ Жанр: олимпиада экшен ■ Издатель/разработчик: SEGA/Eurocom
■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть ■ Системные требования: 2.4 (3.4) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео



Во время летних Олимпийских игр в Пекине российская сборная собрала 72 медали, из которых 23 — золотые. И хотя мы впервые собрали столь мало золота, это третье место среди всех стран-участников. Однако в интерактивной версии олимпиады, **Beijing 2008**, можно сделать Россию абсолютным чемпионом (и неважно, что общий зачет медалей по странам на Олимпийских играх вести запрещено). Или аналогичным образом сделать рекордсменом по медалям Францию, Грецию или даже Кению. Всего тридцать две страны. Выбираем приглянувшуюся державу, режим игры, пол-азиатки (когда это возможно) — и ныряем в пучину состязаний, которых здесь действительно много. Всего доступно пять категорий, в каждой от трех до восьми дисциплин. Охват самый широкий — от бега и спортивной гимнастики до дзюдо и плавания.

Активных действий не ждите. **Beijing 2008** — игра скорее созерцательная. Чтобы выиграть, нужно, как правило, лишь синхронно долбить пару клавиш, а для набора скорости в бросках так и вовсе одну. Ничего особенного, зато выглядит игра великолепно! Спортсмены детально проработаны, вплоть до мимических мышц, лекционных национальный стадион и авианебоскреб — как настоящие. Определенно, это одна из самых красивых спортивных игр на РС. — **Александр Чепелев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

PREMIER MANAGER 09

■ Жанр: футбольный менеджер для «найки» ■ Издатель/разработчик: Zoo Digital Publishing ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Premier Manager 09 — очередная игра от Zoo Digital Publishing, выпущенная в изобретенном ими же жанре аркадного футбольного менеджера. То есть это такая обожеренная **Football Manager**, геймплей которого максимально упрощен, а база данных — урезана.

Так, например, тактическая составляющая в игре не предполагает никакой самостоятельности. Будете добры выбрать одну из предложенных схем, к каждой из которых прилагаются защитная и атакующая вариации. Трансферы тоже выполнены весьма условно: клубы охотно продают своих ведущих игроков, а сами футболисты без особых разговоров подписывают контракты. Впрочем, за простоту геймплея приходится расплачиваться — бюджетность видна издалека. Смотреть на игру своих подопечных безумно скучно вне зависимости от уровня матча, звуковое сопровождение практически отсутствует, а чемпионов всего шесть (против нескольких десятков, которые предлагают конкуренты). Вдобавок в **Premier Manager 09** нельзя ни включить полноразмерный режим, ни даже просто сменить разрешение.

Зато у игры есть один бесспорный плюс: ее незатейливость может помочь начинающим освоиться в жанре. Ветераны же виртуального тренерского цеха могут спокойно ждать **Football Manager 2009**. Который, к слову, уже не за горами. — **Сергей Колокольников**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

- Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
- Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
- Сочетание PvP и PvE. Вас ждёт борьба за влияние над 80 Карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
- Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

KOPCAPY ONLINE

www.akella-online.com - www.corsairs-online.ru

[illegible]

РЕКЛАМА



Akella
online


ВЕРДИКТ
 дождались

ЖАНР

Игра галактического масштаба

- Жанр: Electronic Arts
- Разработчик: Maxis
- Платформа: Xbox Black & White
- Мультиплеер: Отсутствует в привычном понимании
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.spore.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 3 ГГц, 768 Мб, 256 Мб видео

Spore

 ИГРА
 НОВОЕ
 СЕЗОН В КАРТЕ

 ВЫБОР
 РЕДАКЦИИ

Георгий Курган

Давайте сразу определимся. Если по какой-то причине вы до сих пор не играли в **Spore**, не собираетесь это сделать — пожалуйста, пролистайте следующие восемь страниц, не читая. Потому что сегодня перед нами одна из тех редких игр, впечатление от которой лучше не портить ничем — ни рецензиями в журналах, ни советами друзей. Если же вы здесь для того, чтобы сравнить ощущения, — добро пожаловать в наш краткий экскурс по возникновению разумной жизни во Вселенной.

Большой взрыв

Начиная играть в **Spore**, нужно четко понимать, зачем вы вообще купили и установили эту игру. Если вам нужна супер-

сложная механика, многочасовой сюжет или, чего доброго, тактическая глубина, вы явно ошиблись дверью. Потому что **Spore** — совсем о другом. Поймите нас правильно, разнообразия и интересности здесь более чем достаточно. Но на первый план тут выходят вещи, которые мы не привыкли видеть в интерактивных развлечениях. Здесь важно не то, сколько часов вы проведете за игрой, а как вы их проведете, что узнаете и какие выводы для себя сделаете. Это игра, в которой есть Замысел. Именно так, с большой буквы.

Вы, конечно, знаете ее создателя. Уилл Райт известен многим как человек, способный сделать симулятор чего угодно. Это так. Но если читать историю его работ между строк, обнаружит-

ся, что мистер Райт чуть ли не в каждой своей игре делает одно и то же — вручает нам под контроль более или менее самостоятельное существо (или даже целый социум, как в **SimCity**) и предлагает посмотреть, что из этого выйдет. А выходит у всех по-разному. В той же **The Sims** одни люди холит и лелеют своих подопечных, другие топят их в бассейне или жгут в духовке, а третьи ставят понятные только им социальные эксперименты. Примерно то же самое происходит и в **Spore**. Райт дает нам в руки пульт управления, отходит вам за спину и говорит: «Давай, сделай что-нибудь эдакое!». Только на этот раз управляем мы не чем-нибудь, а эволюцией. И наша задача — вселиться в какую-нибудь пучеглазую амебу,

прожить вместе с ней пару миллиардов лет, чтобы в итоге она превратилась в гордого покорителя космоса. На меньшее мы не согласны.

Одноклеточное

Давайте рассмотрим этот процесс подробно. Как уже неоднократно говорилось, геймп-

1. Этап клетки



Планктон зубастый, обыкновенный.



Обратите внимание на измененную форму туловища — свидетельство зарождения примитивного интеллекта.

Занимательная колонизация

В Spore любую, даже безжизненную планету можно превратить в цветущий рай. Вот как происходит этот процесс.

Вот так планета выглядела изначально. Холодно и серо.



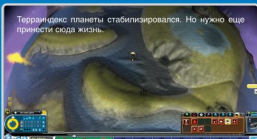
Запускаем метеоритный дождь и генератор атмосферы.



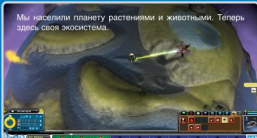
Лед в океане уже растаял, да и почва начинает приобретать более уютный вид.



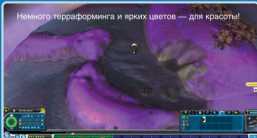
Терраиндекс планеты стабилизировался. Но нужно еще принести сюда жизнь.



Мы населили планету растениями и животными. Теперь здесь своя экосистема.



Немного терраформинга и ярких цветов — для красоты!



лей Spore — это интерактивная версия того самого плаката, который все видели еще в школе, в кабинете биологии. Мы начинаем игру за уже упомянутый пуглявый микроорганизм, дрейфующий где-то в мировом океа-

не. Вокруг плавают такие же микроорганизмы: кто-то побольше, кто-то поменьше, кто-то зубастый, кто-то с щупальцами. Но всем хочется одного и того же — есть и размножаться. Чтобы не погибнуть в расцвете лет, мы то-

же включаемся в этот процесс. Есть можно либо водоросли, либо мясо, остающееся от убитых вами существ, либо все сразу. Пища дает вам очки ДНК, на которые потом можно будет покупать дополнительные части те-

ла, а значит, и дополнительные полезные свойства для своего подопечного.

Можно увеличить скорость, приделав шипы для более эффективной атаки, а можно отращивать себе ядовитые жвала и

2. Этап существа



Длинные щупальца и мускулистые ноги помогали перепончатому лупоглазу быстро передвигаться под водой.



Для защиты от хищников лупоглаз сухопутный использовал острые рога на голове.



Со временем наш микроорганизм растет, а вместе с ним растет и окружающий его мир.



В Spore хоровое пение способствует взаимопониманию.

отравлять всех вокруг шлейфом удушливых выделений. Новые «детали» добываются из съеденных врагов либо просто плавают где-то рядом. Купить все сразу не получится — процесс эволюции неумолим, и после набора определенного количества очков у нашего микроорганизма в буквальном смысле вырастает мозг, после чего мы в торжественной обстановке приделываем ему конечности и отправляем на сушу.

Уже на клеточной стадии ваш стиль игры предопределяет развитие цивилизации. В зависимости от рациона подконтинентальный вид станет плотоядным, травоядным или всеядным. Это ограничит набор доступных частей тела (конкретно — настей) в будущем и даст определенные бонусы: кто-то лучше атакует, кто-то лучше общается, а у кого-то нет выдающихся способностей, зато он умеет все понемногу. Таким образом, игра поощряет вашу манеру игры, хотя никто не мешает вам сделать, скажем, злобного травоядного убийцу или милейшего хищника.

Существо

Но вернемся к нашему существу. Обустроив себе гнездо,

вы поймете, что здесь все «сферы влияния» давно поделены и место под солнцем надо еще заработать. Суть процесса та же, что и на предыдущем этапе, только на этот раз можно не только есть своих соседей, но и водить с ними дружбу. Для этого найдите с ними общий язык. Можно танцевать, петь или игриво вылить хвостиком (или что там у вас вместо него?). Эффективность обмена любезностями опять же напрямую зависит от строения тела существа. На этом этапе игра становится похожей на какой-нибудь **Diablo** или очередную азиатскую MMORPG — мы носимся по континенту, отбиваемся от агрессивных хищников, поедая слабых, дружим с сильными, а все это для того, чтобы выбить из очередного рогатого пуфыричато-худища какую-нибудь нужную часть тела и приделать ее своему подопечному.

При этом — обратите внимание! — никаких жестких скриптов. Spore вполне успешно играет сама в себя, преподносит вам сто сюрпризов в час. Вот наступила ночь, и на охоту вышли какие-то жуткие твари, которые к тому же нападают из засады. Вот на планету обрушился метеоритный дождь, и для выжива-

ния мы вынуждены активно маневрировать. А вот и вовсе прилетела летающая тарелка, сожгла лазером близлежащую роцу, собрала образцы фауны и убралась обратно. То есть скучать не придется, главное — не торопиться и внимательно смотреть по сторонам.

Ну и, конечно, пара слов о конструкторе существ. В **Creature Creator** нам давали практически неограниченный простор для фантазии, слепить можно было почти все что угодно. Здесь в дело вступает игровой баланс — количество очков, на которые можно эволюционировать, строго лимитировано (чтобы получить их, нужно выполнять квесты — сотрудничать или воевать с другими видами), а многие части тела просто недоступны. Поэтому приходится тщательно выбирать, и выбирать с умом — после окончания этого этапа игры внешний вид нашего существа изменить будет уже невозможно.

Sapiens

Следующий этап — племенной. Камера взмывает на несколько десятков метров над землей, и вот мы уже управляем дюжиной дикарей. Игровой про-

цесс из ролевого превращается в стратегический, но цели остаются те же — склонить на свою сторону или завоевать всех соседей. На этот раз добавляется еще один способ взаимодействия с конкурирующими видами — дары, то есть взятка. За определенное количество еды (ее добывают охотой, рыболовством, собирательством и одомашниванием животных — все в лучших традициях каменного века) вы можете сделать лучшими друзьями даже самое враждебное вам племя. А потом можно устроить в их честь концерт на дудочках, трубах или трещотках и тем самым присоединить к своей общине. Как только вы покорите весь континент, ваш вид станет доминирующим и перейдет на стадию цивилизации.

Здесь стратегия приобретает глобальный размах. Камера показывает всю планету целиком. Ваш источник дохода — принось (да-да, в точности как в **Dune**), а ваша задача, разумеется, остается той же самой, хоть и приобретает благородный оттенок — успешно завершить процесс глобализации. Орудие воли — специальные машины, которые вы создаете в редакторе, построенном по тому же типу, что и конструктор су-



Выход на сушу повлек за собой исчезновение перепонки. Плавники — скорее рудимент.



Взгляните на гибкую форму хвоста. Мы предполагаем, что с его помощью животное ковыляло у себя в зубах.

Досуг гуманоида

Как вы думаете, зачем инопланетяне похищают людей, оставляют нам послания и годами летают над нашей планетой? После Spore становится ясно — они делают это от скуки и желания поиздеваться над недоразвитым человечеством. Вот шесть способов развлечь себя на просторах бескрайнего космоса.

Лазеры — народу!



Лазером можно отбиваться от космических пиратов. Но он может быть полезен и в часы досуга! Пролетая над очередной отсталой планеткой, не упустите случая поохотиться на местную фауну! Геноцид — это весело и просто!

Экспроприруем экспроприаторов!



У вас заканчивается пряность? Одолжите немного у недоразвитых инопланетяни! Да чего уж там, забирайте все! Им она без надобности — все равно потратят на глупые междоусобицы. Когда научатся летать в космосе — тогда и вернете.

Точка, точка, запятая...



Эти презренные гуманоиды вечно занимаются чем-то бессмысленным. Займите их делом! Нарисуйте круги на полях вблизи их городов! Что они означают? Да кто его знает, пусть сами думают! Главное, пусть считают вас богом.

Сюрприз!



Аборигены явно скучают без вас. Скрасьте их быт! Прилетите к ним в деревню и, напугав до полусмерти, похитите пару местных жителей. Затем выбросьте их на одной из соседних планет и пошумитеяте над их глупыми лицами!

Убить всех людей!



Что, эти наглые обезьяны вздумали отказать? Они еще плохо вас знают! Продемонстрируйте им всю мощь ваших бортовых орудий! А если и этого будет мало — уничтожьте экосистему их планеты вместе с ними! А все потому, что надо было делиться!

Ужас с небес



Наконец, зачем вообще утруждать себя какими-то действиями? Стоит зависнуть на своем устрашающем корабле над любой деревушкой, как ее обитатели тут же станут носиться по округе с громкими воплями. Правильно, нечего расслабляться!

ществ (точно таким же образом конструируются здания в городах). Они выполняют военную, экономическую или религиозную функцию. Вначале вам доступен только один вид вышнущия (в зависимости от тактики игры,

выбранной на предыдущем этапе), но, захватив соседние города, можно взять на вооружение все три. Когда на родной планете покорять будет уже некогда, мы наконец строим летающую тарелку и...

Вот тут, пожалуй, приостановим наше повествование и оглянемся назад. На самом деле первые четыре этапа игры отнимут у вас очень мало времени — шесть-восемь часов при первом прохождении, а если вы решите

повторить путь, еще меньше. Предыдущие четыре фазы — лишь подготовительный этап к главной части шоу, то есть к покорению космоса. Уилл Райт хотел показать нам, как (если верить сторонникам теории Дарви-



Переломный момент эволюции — появление передних конечностей. Форма пальцев еще недоразвита.



Появление дополнительного глаза и распрямление позвоночника — явное свидетельство развитости существа.



Наше племя устраивает концерт по законам грушевидных человечков.



«А если нам надоест на этой планете, мы купим себе новую!»

на), зарождалась и развивалась жизнь на отдельно взятой планете земного типа. Параллель с эволюцией человека, конечно, великолепная — в Spore мы получили уникальную возможность лично прожить гигантский период времени и создать полноценную, хоть и виртуальную, форму жизни. Это, безусловно, потрясающе. Но все эти стадии — от простейшего организма до цивилизации — наше прошлое и настоящее. Уилл Райт же предлагает нам пофантазировать и взглянуть в будущее, и вот тут все начинается.

В далекой-далекой галактике

Итак, космический корабль стремительно взлетает в небо. После краткого инструктажа по управлению нас выпускают в открытый космос. Тут всякий нормальный человек начинает вращать колесом мыши (им регулируется высота полета), чтобы отодвинуть камеру на максимальное расстояние. И в это самое время игрок (если, конечно, он не прошел всю игру со скептической ухмылкой на лице) впадает в какой-то гипнотический транс: перед глазами сначала возникает планета, потом вся звездная система, потом це-

лое созвездие, затем туманность и, наконец, вся галактика. Это — пиковая точка игры. Первые полминуты в голове вперемешку с непечатными словами крутятся эпитеты «Гениально!» и «Ух ты!». А потом снижается самое настоящее озарение. Мы не шутим — в этот момент понимаешь, по какой же бесконечно малой точке космоса ты ползал до сих пор. Что вся эта возня с поведением себе подобных, плясками у костра и покорением мира — сущая мелочь, пыль по сравнению с величием Вселенной.

Конечно, любой мыслящий человек все это знает и так. Но Spore и здесь дает нам уникальный шанс: увидеть это на экране компьютера и осязнуть кончиками пальцев. Это игра, которая оправдывает существование колеса в вашей мышке. До этого подобный трюк удавалось проделывать только Гитеру Молинье в **Black & White** (помните тот момент, когда камера от самой земли взмывала под облака?). Но такой размах сегодня есть только в Spore. При этом галактику нам показывали и раньше — она тут вместо главного меню. Но только в контрастном сравнении понимаешь, как же она огромна на самом деле.

К этому культурному потрясению нас долго и обстоятельно готовили. Масштаб меняется на протяжении всех стадий игры, нужно это просто заметить. Сначала мы ползали на крохотном пятнышке земли, в виде животного. Затем с упоением и копылом наперевес носимся по тому же самому континенту, на котором еще недавно ползали и щелкали клешнями. Затем нам позволяют одним махом облететь всю планету целиком (а столица нашей империи стоит на том же самом месте, где пару часов назад мы жарили первого мамонта). И лишь затем нам дают шанс увидеть космос во всем его великолепии.

Галактика — это не просто декорация. На нашем космическом корабле мы можем отправиться к любой звезде. Вокруг любой из них вращается как минимум одна планета, а примерно на каждой десятой есть жизнь. Ее можно увидеть, ее можно исследовать, ее, в конце концов, можно просто уничтожить. В этом — суть освоения космоса. Примерно на пятой минуте игры в одной из соседних солнечных систем обнаружится братя по разуму, а через час вы обнаружите уже с джостком цивилизаций. С ними можно (и нужно) об-

щаться, торговать, заключать союзы и выполнять их задания.

Еще один принципиально важный момент. Как вы прекрасно помните, редактор существ для Spore был выпущен за несколько месяцев до релиза самой игры. Как выяснилось, это был не только маркетинговый, но и геймплеевый ход — таким образом Electronic Arts решили задачу заселения космоса. Конечно, вместе с игрой поставлены около полутора тысяч вариантов существ, моделей машин и зданий, но это же сущая мелочь, когда речь заходит о масштабах целой галактики. В конце августа в Sporepedia, глобальной базе данных игры, было уже около трех миллионов различных созданий. Поэтому, побывав даже на тысяче планет, вы вряд ли встретите там две одинаковых на вид цивилизации. А в сочетании с несколькими доступными вариантами менталитета открывается самое настоящее поле для занятий виртуальной ковенкультурологией.

Но даже если вам наскучит общаться с инопланетянами, в игре все равно найдется тысяча дел. Можно, например, заняться строительством колоний. Лучшее всего найти пригодную для жизни планету, но такая не всегда



Развитие передних лап способствовало уменьшению рогов — надобность в них постепенно отпала.

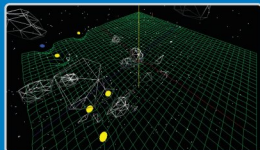


С течением эволюции рога совсем уменьшились, зато нижние конечности заметно развились.

Протоселенная

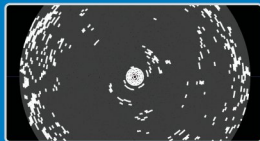
В Spore Уилл Райт решился на очень важный и непривычный для всех прочих разработчиков шаг. По адресу www.spore.com/comm/prototypes выложены прототипы — небольшие приложения, созданные в разное время в процессе разработки Spore и призванные проверить на практике тот или иной аспект игры. Это — уникальный шанс увидеть чистый, оголенный геймплей. В них трудно разобраться, они выглядят далеко не так привлекательно, как Spore, но лучшего способа понять, как функционирует эта игра изнутри, не существует. Ниже мы разбираем четыре самых интересных прототипа.

Particle Man



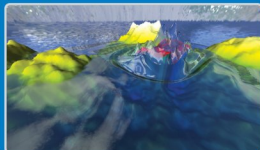
Этот прототип был создан для изучения гравитационной динамики в туманностях, на орбитах планет и в потоках частиц, порожденных пульсарами или черными дырами. Позволяет создавать направленные и хаотические потоки частиц, задавать их массу и гравитационное притяжение. Медитация по вкусу.

BIOME



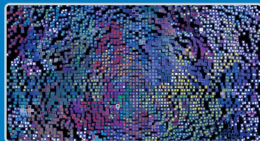
Программируемый симулятор процессов, который формирует модель исходя из простых математических правил. Позволяет изучать законы, по которым формируются такие массовые явления, как лесные пожары, дождь, эпидемии и миграция. Вместе с прототипом поставляются двадцать шесть правил для моделирования.

Waterboy



Простейший, но, как это водится, самый гипнотический прототип, созданный для изучения поведения динамики жидкостей и поведения крупных тел в воде. Самая завораживающая функция — генерация случайного ландшафта по мере заполнения его водой. Оторваться невозможно.

Cell culture



Симулятор распределения жизни и культуры по поверхности планеты. Планета разбита на клетки, каждая из которых наделена своими параметрами пригодности для различных видов жизни. Параметры, разумеется, поддаются настройке и корректированию. Идеальная иллюстрация поведения крупных групп разумных существ, которые кое-кто называет цивилизациями.

3. Стап племени



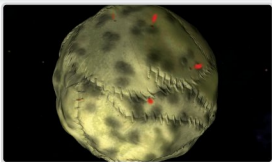
Венец творения — жаболюд разумный!



Квак Пузырчатый, вождь племени Вольных Болотопрыгов.



Синие голографические фигуры — явный признак того, что религиозия проследов в разгаре.



Когда вы думаете, что игре уже ничем вас удивлять, на экране может появиться вот такая планета в виде байболодного меча.

есть под боком. Это не страшно, подойдет любой астероид и набор соответствующих инструментов, было бы желание. У каждой планеты есть так называемый терраиндекс. Вычисляется он так: есть ось координат, в которую вписана окружность. На оси x — температура, на y — насыщенность кислородом. Чем ближе значение терраиндекса к точке пересечения x и y — тем лучше климатические условия на планете и тем больше колоний мы можем там построить (суммарно — до трех). Ориентируясь по изначальному значению индекса, мы воздействуем на планету соответствующими инструментами (среди прочих — генератор атмосферы, метеоритный дождь и т.д.) и превращаем безжизненный кусок камня в рай на земле. Прямо на наших глазах планету окутывает облако газа, тает лед, а почва покрывается травой. После этого останется высадить на планету деревья и животных, и вот вам готовая экосистема. Кстати, при желании на планете можно изменить рельеф или раскрасить ее в приглянувшийся вам цвет. О том, как это происходит на деле, — см. нашу врезку неподалеку.

Надоело озеленять астероиды? Не беда! Займитесь чем-

нибудь еще. Например, поиском сокровищ — они встречаются на многих планетах, где их моментально обнаружит встроенный в ваш корабль сканер. Предметы можно коллекционировать или продавать. И это приелось? Что ж, объявите кому-нибудь войну, ограбьте неразвитую цивилизацию или просто расстреляйте из бортовых пушек племя дикарей.

Прибавьте к этому новые инструменты и апгрейды для вашего корабля, которые открываются по мере прохождения. Не забудьте и о том, что все планеты в игре уникальны, и найти среди них похожие необычайно трудно (а если вам удастся это сделать, положение можно исправить при помощи методов, описанных выше). Понимаете, к чему это мы? Spore — это огромная и очень разнообразная игра, за которой легко можно провести дни и недели. Мы знакомимся с игрой в офисе **Electronic Arts Russia** без малого полную рабочую неделю, но так и не доскребли до дна. Например, мы не успели долететь до центра галактики (это заняло бы несколько часов, а окраинки к тому моменту уже чуть ли не силой вытаскивали «Игроманию» из помещения), не смогли узнать полный набор

доступных инструментов для терраформинга, мы, наконец, так и не раскрыли тайну загадочных светящихся воронок, которые встречаются в здеющем космосе повсеместно. У нас с вами есть все шансы сделать это вместе.

При всем этом Spore очень прост в освоении. Вам не придется копаться в таблицах, не нужно будет запоминать в лицо десятки иконок, читать многостраничное руководство. Единжды ознакомившись со всплывающими подсказками, вы будете ориентироваться в управлении предельно интуитивно. Более того, игра практически никогда не утомляет вас цифрами (исключение составляет лишь подсчет количества очков на развитие существа и денег на экономические операции). Вы, конечно, можете изучить график развития вашей цивилизации — там будет отражен весь ваш путь, начиная с клеточного уровня и включая информацию о том, сколько кусков мяса вы съели и какой вид истребили в 6 893 613 году до нашей эры. Но и эта информация носит факкультативный характер и приведена для того, чтобы вы могли более детально оценить пройденный путь.

■ ■ ■

У Black & White и Spore есть еще одно существенное отличие: в игре Питера Молинье нас всеми силами пытаются убедить в том, что мы — могущественное божество, способное влиять на судьбы верующих. Здесь все с точностью до наоборот: Уилл Райт пытается наглядно донести до нас, сколь ничтожна личность в сравнении с Волеющей. И делается это вовсе не для того, чтобы кого-то унижить, а для того, чтобы игрок задумался о роли человека и человечества и понял, сколько открытий еще только предстоит сделать.

Spore — уникальный, штучный продукт. Она, правда, не принесит ничего нового ни в один жанр, потому что жанра как такового у нее и нет. Зато убедительно доказывает, что игры могут и должны говорить с людьми на серьезные темы, могут нести в себе какое-то сообщение. За ней мало просто коротать вечера. Ее нужно осмыслять, делать выводы. Тогда и только тогда процесс будет иметь смысл. Поэтому, заключаем, не относитесь к ней просто как к «новому симулятору от **Maxis**». Она достойна большего. ■

4. Этап цивилизации



Сэр Квакус Отважный, рыцарь при дворе Ее Величества Икры.

5. Этап покорения космоса



Мюррей Квакадин — первый жаболод в космосе!

Почувствуй себя тлен!

Во второй книге Дугласа Адамса из серии «Автостопом по галактике» самовлюбленного персонажа Зафода Библброкса приговорили к самой ужасной пытке в мире — человека запылили в маленькой железной коробке и показывали, как выглядит вся вселенная по отношению к нему. Поскольку Зафод считал центром Вселенной себя самого, он сумел выжить. Устоите ли вы? На всех этих картинках — одна и та же планета с разной степенью приближения. Попробуйте ее разглядеть.



- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

ДОЖДАЛИСЬ?

Симулятор эволюции, который заставит вас задуматься об устройстве мира. Игра, в которой фраза «игровая вселенная» имеет буквальный значение.

- ГЕЙМПЛЕЙ**
- ★★★★★★★★ 9.0
- ГРАФИКА**
- ★★★★★★★★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА**
- ★★★★★★★★ 9.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**
- ★★★★★★★★ 10

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО



XENUS II

БЕЛОЕ ЗОЛОТО

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ



MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Первая мультиплатформенная игра,
созданная **отечественными** разработчиками.



PC-версия уже в ноябре.

<http://whitegold-game.com>



© 2005-2008 Deep Shadow Ltd. All rights reserved. © 2008 «Бистро». Все права защищены. www.russcoke.ru
Оптом продаж: (495) 611-10-11, 907-15-81, office@russcoke.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.:
(495) 611-42-85, e-mail: support@russcoke.ru, а также на форуме сайта «Русское Око»: www.russcoke.ru/forum/


ВЕРДИКТ
 дождался!

ЖАНР GTA-клон

- Издатель: THQ
- Разработчик: Volition
- Издатель в России/пакетизатор: Бука
- Платформы:
 - Saints Row
 - Saints Row 2
 - Saints Row: The Third
- Мультиплеер:
 - Интернет
 - Локальная сеть
- Сайт игры: www.saintsrow.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

 НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Генер Шаткулов

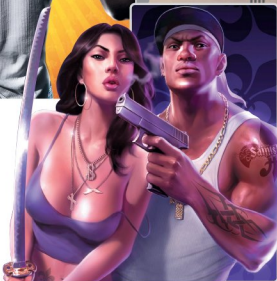
Затяжной гоним преследования между GTA-клонами сезона-2008 дан старт. Соревнующиеся: **Mercenaries 2: World in Flames**, **Saints Row 2**, **Just Cause 2**. На PC у всех участников забега одна главная задача — успеть до **GTA 4**. THQ опережают **Rockstar** с релизом буквально на месяц, но это вряд ли спасет их от лобового столкновения.

Тихий омут

И дел тут не в том, что **GTA 4** лучше (хотя это так). Эти игры соревнуются в совершенно разных весовых категориях, точнее — даже в разных видах спорта. Первый **Saints Row** был таким степенным GTA-клоном, прилежно скопировавшим все идеи из оригинала. К сиквелу разработчики пересмыслили концепцию и заострили внимание на собственных находках. Получилась анархическая автоаркада в открытом

мире — как если бы Крутого Сэма посадили в одну машину с чуваком из **Postal** и под гангста-рэп отправили кататься по городу. Игра берет от **GTA** и от первой части все самое лучшее, но идеи сжужжены без чувства меры. **Saints Row 2** очень напоминает MTV-рэп-перлов, проседающих под весом килограммовых бриллиантов, — если ракеты, то бесконечные, если фекалии для полива прожох, то целая цистерна!

В релизе все, что мы знали до этого о **Saints Row 2**, по большей части подтвердилось. Сиквел продолжает историю первой части с неуместным рвением. Даже те, кто играл в **Saints Row** на консолях, наверняка уже забыли его многочисленных персонажей: из игры в игру мы под разными предлогами развиваем проституток, потом скويمся с кем-то из веркушки банды, потом нас предадут — за именами не так просто уследить. **Volition** относится к



своим отморозкам чрезвычайно трепетно и тщательно продолжают все сюжетные линии первой части. Поэтому небольшой экскурс в историю.

В городке **Stillwater** некогда бушевала ожесточенная война бандитских группировок. Победили парни из района **Third Street Saints** (их штаб находился

в заброшенной церкви). Когда интересы «святых», в лучших традициях Саша Белого, вышли за пределы наркотиков и проституции и стали включать в себя политику, ее лидера в срочном порядке взорвали на яхте.

Несколько лет спустя взорванный герой просыпается после долгого пребывания в коме и



При желании в **Saints Row 2** можно ассоциировать себя с нерычеческой демокозкой.



А при очень большом желании — макабрическим кроликом (или вот овод) из «Донни Дарко».

Группировки

3rd Street Saints



Типичная районная группировка — сборище гопников. На вопрос, почему цвет банды — фиолетовый, арт-директор Volition дал безапелляционный ответ: «Потому что так было в первой части» (сам он взял на себя руководство дизайном лишь при работе над сиквелом). Можно предположить, что просто потому, что зеленый уже был занят в GTA: San Andreas.

Ронины



Местные якудза. На вид — нечто среднее между японцами-стритрейсерами из первого «Форсажа» и Умой Турман из «Убить Билла». Обожают быстрые машины (в игре нет лицензированных моделей, но здесь явный намек на старый Mitsubishi Lancer Evo), гоняют на мотоциклах в кожаных куртках, с катаной за спиной. Знают кун-фу. Ронинами зовутся за преданность своему главарю.

Сьонья Самиди



Самиди — вудуистский дух смерти и покровитель мира мертвых, персонаж гаитянской мифологии. Оттуда же, с Гаити, приехали замечательные ребята, прозавшие себя детьми этого демона. Постоянно одурманенные, они носят расстамские шапки, торгуют наркотиками и не гнушаются никакими грязными методами. Местный диджей — большой поклонник этой банды.

Братство



Отборные отбросы общества. Ведомые свирепым амбалом Маэро, члены братства отрицают всякий закон, любят пирсинг, татуировки и большие машины; обитают в пещерах. Поскольку вникать в тонкости отмывания денег и шантажа для них слишком утомительно, на жизнь зарабатывают исключительно дерзкими налетами. Их символ — голова пумы; красный цвет — знак ярости.

знает, что ему полностью изменили внешность, а также поменяли пол (но об этом позже). За время его отсутствия дело всей жизни пустило коту под хвост: банды распались, штаб снесли, а в родном захолустном городке выросли небоскребы корпорации Ultor (Volition остроумно передают привет самим себе: в Red Faction именно эта фирма угнетала марсианских шахтеров). Чтобы вернуть былую силу, он ищет старых знакомых: прежнего главаря банды, своего главного помощника и других друзей детства. Одного из них мы вытаскиваем прямо из зала суда, где его приговорили к смертной казни за убийство более чем 300 человек. В ключевой момент на помощь охране прибегает сама судья с дробовиком.

Все это, конечно, напоминает раннее творчество братьев Уайнс («Не грози Южному центру, поливая сок у себя в квартале»), но Volition и THQ обрабатывают тему с похвальным тщанием. Список телевизионных акте-

ров на озвучке тут венчает порно-звезда Тера Патрик, ролики явно ставил приглашенный режиссер.

Saints Row Creature Creator

Изящно обосновав генерацию персонажа пластической операцией, Volition ввели сюда редактор внешности. Широта его возможностей уже давно известна во всевозможных пресс-релизах, но мы все же оказались не готовы к такому разнообразию. Saints Row 2 никак не RPG, к тому же мало кто захочет ассоциировать себя с бандитом, поливающим прохожих канализационными отходами. Тем не менее процесс создания персонажа реализован в мальчишеских деталях. Кроме шуток, Mass Effect остался далеко позади, а если уж подбирать аналогии редактору Saints Row 2, то придется вспомнить Spore Creature Creator. Бес, возраст, цвет кожи, цвет глаз, цвет «основных» волос на голове, цвет чешуи (к третьей части, должно быть, позволят вы-

брат заливку волос под мышками) — это так, для разговора.

Настоящее веселье начинается при изменении черт лица. Автор этой статьи долго не мог понять, почему у персонажа никак не меняется нос, пока не стало ясно, что все это время я занимался тончайшей кастомизацией переносицы, а расстояние между ноздрями, их диаметр, удаленность ото рта и другие параметры задются отдельно.

Saints Row 2 — первая в мире игра, где можно создать персонажа-трансвестита. Тонкая грань между мужичиной и женщиной пролегал на уровне груди. По мере увеличения параметра «атлетичность» она растет все сильнее и при превышении «критической массы» внезапно облачается в бюстгалтер, а герой становится похожим на членюнку мира по бодибилдингу.

Кроме внешности, тут также поддается настройке тонкий внутренний мир вашего героя. В Saints Row 2 можно выбрать различные способы, кхм, невербальной ком-

муникации. В нашем «первом взгляде» мы гадали, войдет ли в этот список самый главный способ коммуникации, выраженный средним пальцем руки. И что же вы думаете? Идет первым номером! Кроме него, есть еще великое множество абсолютно похальных жестов — всем школьникам на заметку. Затем можно выбрать выражение лица вашего героя (представлен широкий спектр эмоций, от «ты че?» до просто «че?»), походку и стиль боя.

Все движения и жесты превосходят анимированы и озвучены, модели выдерживают самые сумасшедшие комбинации свойств и всегда выглядят естественно. Не очень понятно, зачем нужно было так тщательно отрабатывать ролевые элементы — в экшене явно тесно. Выбранный жест надоедает после первого же оскорбления, глупое выражение застынет на лице героя, пока он ни с кам не говорит, и быстро начинает раздражать. Но тем не менее работа была проделана колоссальная.



Знакомьтесь, лирические герои Saints Row 2. Более расчленившие обществу лиц вы тут не увидите.



«Заложник» — единственный серьезный геймплейный трюк Saints Row 2, недоступный GTA 4.

Мама-анархия

Создав уникального героя, вы выпускаете его в жизнь. К геймплею игрока подводят классическим способом: чтобы получить доступ к сюжетной миссии, обязательно нужно проходить дополнительные задания, зарабатывать уважение. Сами по себе эти задания — одна из самых оригинальных особенностей игры. Например, нарядившись полицейским, придется всецело позорить форму правоохранительных органов (ваши действия запишут на камеру); мчаться сквозь поток машин на горящем квадроцикле; принимать участие в бою без правил. Главная звезда побочных миссий — цистерна для перевозки канализационных отходов, извергающая мощный поток фекалий из брандспойта. Ей мы будем портить муниципальную собственность, попутно поливая прохожих и полицейские машины.

Но необходимость раз за разом выполнять дополнительные задания серьезно портит идею. Процесс прохождения входит в монотонный ритм: одна сюжетная миссия, две стороны; одна сюжетная, две стороны. Такая прямолинейность sandbox-игре не к лицу.

Stillwater по размерам примерно такой же, как Либerty-Сити из последней GTA: не слишком большой, но густонаселенный. В смысле детализации он проигрывает городу GTA 4, уровень архитектуры здесь почти не изменился со времен первой части. Зато отличными получились вода и небо. В рассекующей районы реке плещутся очень правдоподобные, объемные волны, по небу живо бегают заслоняющие друг друга облака. Превосходно оформлен дождь — летящие с неба капли нисколько не отличаются от своих аналогов из других игр, зато из-под шин во время езды по мокрой дороге энергично летят брызги, что усиливает чувство скорости.

Stillwater — вполне достоверная песочница: люди заняты своими делами (общаются друг с дру-

гом, разговаривают по мобильным телефонам), а не просто слоняются по улицам, достают зонтики во время дождя и в ужасе разбегаются при виде беспорядков.

Но аккуратная модель общества неизбежно рассыпается, как только в дело вступает сам игрок. Хаос, который так или иначе возникает во время прохождения, напрочь убивает социальный элемент: сложно разглядеть, как полигональные человечки взаимодействуют друг с другом, если они ежесекундно разлетаются в череде взрывов.

Также губительно действует на достоверность происходящего управление автомобилем. По сравнению с первой частью прогресс очевиден: там физическая модель не сильно отличалась от монохромных «гончюк» в постсоветской «Электронике» — ваш железный лось уверенно шел вперед, изредка врезааясь в фонарные столбы. Теперь чувств веса прибавилось, но до GTA 4 все же далеко. Любая легковушка по-прежнему может нестишься сквозь город, сметая все на своем пути, словно это Hellbender из Unreal Tournament.

В общем, целостность и правдоподобность игрового мира удовлетворительные. Глупо было бы утверждать, что в такой игре они не слишком важны, даже несмотря на то, что акцент явно сделан на непрерывных экшенах.

Перестрелки остались на примитивном уровне, игрок может разве что прятаться за живыми щитами. В игровых ситуациях, которые мы давно привыкли решать спрятавшись за укрытием, остается только дико носиться по помещениям, палая во все стороны.

Зато отличными вышли драки. Система не такая комплексная, как в GTA 4, но это, пожалуй, только пошло ирреальное. Ближайший по прост в освоении и зрелищности стоит три раза повторить один удар — и герой завершает комбинацию эффектным «фатальти» (например, с прыжка бьет кулаком в че-

Пачку на прокачку

Как говорят в Volition, к игре можно относиться серьезно и создать персонажа, с которым приятно себя ассоциировать, а можно выпилить абсурдного клоуна. Ниже — примеры реализации обоих подходов.



люсть). Камера выбирает драматические ракурсы, можно колотить врагов разными «подручными» предметами (светфорами, водяными колонками), ситуации часто располагают к тому, чтобы устроить потасовку, предусмотрены различные стили боя. Определенно, драки — одна из

самых удачных находок Saints Row 2.

Чтобы подтолкнуть игрока к запланированным бесчинствам, разработчики используют простую, но действенную систему бонусов вроде той, что была в The Club. Чем больше «полезных» действий совершает игрок, тем



Перевернутый самолет — это так, местные будни. Большую часть времени пиротехники в кадре гораздо больше.



Свершилось! Saints Row 2 — первая в мире игра про «четких пашенов», где нужно бережно обставлять собственную квартиру.



Купальный бой тут гораздо глубже и интереснее, чем собственно стрельба.



Вырядитесь клоуном и швырять полицейских в мусорный ящик — вот об этом весь Saints Row 2.

скорее растет шкала уважения (в зачет идут самые разные происшествия: трюки, порча имущества, убийства членов вражеских группировок и так далее). Дополнительные бонусы зачисляются, если в гардеробе героя много фиолетовых вещей (национальный цвет банды) и за стильное оформление жилища (главный инструмент декорирования — шест для стриптизеры).

Разложив перед игроком подарки, Volition мягко подталкивает его к самой сути геймплея — беспределу. Любая миссия, сторона или сюжетная, обязательно подразумевает что-то глупое и гиперболизированное. По сути, здесь есть все то же самое, что и в любом GTA-клоне, только доведенное до абсурда. Первая стычка с вражеской бандой — в вас уже летят ракеты; погоня — все вокруг обязательно взрывается; миссия в здании — не протолкнуться от толп врагов.

С одной стороны, все это несколько навязчиво — каждой своей миссией Volition как будто говорит: «И вот только попробуйте упрямиться, что так уже было в GTA!». С другой — все это тянет на целую художественную позицию. Четко расставлены акценты: из-под машин в жарких погонях летят искры, автомобили взрываются после нескольких попаданий из пистолета, разрабочки регулярно дают «бесплатно» пользоваться самым крутым обмундированием, отключая счетчик патронов.

Взрывы машин и вправду впечатляющие. Всякий раз из них вылетают тела врагов — представьте, что будет, когда на воздух взлетит полный четырех-

местный седан. А теперь добавьте сюда тот факт, что аналогичный взрыв в Saints Row 2 случается в среднем раз в секунду.



При этом здесь, точно как и в первом Saints Row, нашлось место нескольким превосходным геймдизайнерским находкам. Знакомую систему GPS-навигации (когда на мини-карте прокладывается точный путь до цели) логично дополнили юансом — система запоминает места, где можно срезать путь. Стоит однажды найти такой ход, и он окажется навсегда занесен в систему. Другая замечательная идея — круиз-контроль. Включив его, вы будете ехать с постоянной скоростью, не нажимая кнопку «вперед». По правде говоря, Saints Row 2 такая опция абсолютно не нужна, а вот играм, где за превьюление скорости скорости штрафуют, она необходима (2K Czech, это мы вам!).

Volition — хорошая, талантливая студия. Но, к сожалению, она ограничена форматом. Volition явно способна на большее (см. грядущий Red Faction: Guerrilla), чем на сплюснутый американский симулятор гангстерского гопника. Язык не поворачивается назвать

Saints Row 2 еще одним клоном — это яркая, изобретательная и разнообразная игра, которой недостает всего того, что мы с вами получим буквально через месяц. Рассматривайте ее как аперитив — основное блюдо подадут Rockstar в ноябре.

P.S. К сожалению, данный текст написан по результатам общения со специальной защищенной версией игры, не предусматривавшей возможности снимать скриншоты. Поэтому кадры, которые вы видите вокруг, предоставлены нам западным издателем, THQ. В жизни Saints Row 2 выглядит точно так же, за минусом драматических ракурсов. ■



- РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ирритом в большом городе. Вместо сопоставления мурвеевника GTA 4 — шестерка факел и возможность ударить голого мужчину в так ногой.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Шутер

- Картина Electronic Arts
- Разработчик Crytek Hungary
- Платформа Crysis
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Объем более DVD
- Сайт игры www.crysiswarhead.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2,0 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

CRYSIS WARHEAD

Олег Станиславский

Несколько месяцев назад Crytek четко дали понять, что от финансового успеха **Crysis Warhead** зависит, будут ли они дальше заниматься производством PC-эксклюзивов. Сидя в их франкфуртском офисе, я иррационально смотрел на финальные титры Warhead и обдумывал, как бы попытке объяснить, что если Джеват Йерли и вправду так настроен, то у PC стало на один эксклюзив меньше.

У **Crysis** были все шансы стать нашим **Halo**, большим, дорогим, недоступным всем прочим платформам научно-фантастическим опусом. У **Crytek** для этого имелись все инструменты: технология, сильные геймдизайнеры, стальная уверенность в правоте своих действий. Но в итоге **Crysis Warhead** недостает того же, чего не доставало первой части — таких эфемерных вещей, как легкость и самоирония. Warhead сделан на предельном напряжении лицевых мышц, это великолепный шутер, которому все время хочется посоветовать немного расслабиться. Критики и игроки устроили Crytek контрастный душ. Игру, которую Джеват планировал продать чуть

ли не пятью миллионами копий, ругали за обворованный сюжет, за неумение держать темп, за фрустрацию, в которую она вгоняла игрока, и, конечно, за системные требования.

Crytek взяли за решение этих задач со всей серьезностью. Плохой сюжет? Позовем Сьюзан О'Коннор (**BioShock**, **Gears of War**), она нам сейчас напишет. Не хватает режиссуры? Набьем игру кат-сценами и диалогами. Скучно возиться в песочнице? Начнем каждый сантиметр десятками заскриптованных взрывов и пролетающих истребителей. Вот видите, все взрывается, много диалогов, финальная заставка длится почти десять минут, а компьютер, год назад стоивший \$2000, сегодня можно собрать за \$500. Теперь лучше? Не совсем.

Английский ниндзя

С сюжетом вышло грустное всего. Все события Warhead укладываются в одно предложение, и мы вряд ли испортим вам удовольствие, если приведем его здесь. Вот оно: «Psycho следует корейский контейнер». В контейнере заморозена ино-

планетная технология, ее хотят и корейцы, и американцы. Все. Оригинал говорил языком sci-fi-эпопеи, протоколировал пробуждение таинственной инопланетной расы ото сна, и главная его проблема была в том, что он обрывался на полуслове. Warhead пытается сосредоточиться на персонажах, и это ошибка, потому что они тут сделаны из картона. О'Коннор старается нагнать глубины: между отдельными главами нам зачем-то дают прослушать аудиопроотоколы некоего инцидента, который вроде бы случился за четыре года до описываемых в **Crysis** событий. Но сюжетная дым-машинка, например, в **Half-Life 2** здесь не интригует, а раздражает. Какое нам дело, что Сайкс состоит в натянутых отношениях с Номадом, если и тот и другой — плоские, одномерные фигуры?

Попытки придать персонажам объем за счет кат-сцен ра-

ботают со схожим эффектом: они низводят научно-фантастический колосс о нападении инопланетян до уровня «Американского ниндзя». Местные ролики живописуют нам Сайкса как человека сурового, но справедливого: сначала он обманом подкрадывается к отпавшему корейцу, бьет ему морду, но застрелить безоружного не позволяет. И это после того, как за предыдущие два часа вы расстреляли в лицо примерно триста тысяч точно таких же корейцев. «Есть правила, которым я следую!» — заключает наш герой со стержневой серьезностью, отчего происходящее окончательно напоминает кинофильм «День Д», а сам Psycho — Михаила Пореченкова.



Вот так **Crysis Warhead** выглядит большую часть времени. Обратите внимание на новое транспортное средство.



Этот трюк здесь никогда не надевается.



Знакомьтесь, свежее дополнение в арсенале Crysis. В игре используется редко, зато в мультиплеере заметно оживляет любую ситуацию.

Решение отбросить у игрока управление в кат-сценах и показывать Сайкса от третьего лица — тоже ошибка. И без того шаткая достоверность окончательно рушится, а художественная ценность местных роликов описана абзацем выше. Crytek говорят, что сделали это, чтобы обучить игрока трюкам, о которых он, возможно, не подозревал, но это просто неправда — без вашего участия Сайкс пользуется маскировкой и прыгает в высоту, невелика новость.

Новая режиссура

То, что Crytek, мягко говоря, не драматурги, мы знали и раньше (см. *Far Cry*). Беда в том, что они не понимают суть претензий к драматургии Crysis. Дело не в том, что игре не хватало глубины персонажей, мотивации или внятности изложения. Без всего этого Crysis спокойно переживет. Ему не хватало интересных игровых ситуаций, интерактивной, а не кинематографической режиссуры. Когда вы три часа подряд бредете через потрясающе красивые джунгли — это, как ни крути, скучновато. Crysis элементарно не давало вам моментов вроде схватки с нанокорейцами в ночном лесу, погружения в не-

весомость во чреве горы или первого выхода на замерзшую поверхность джунглей.

Warhead решает эту проблему с деликатностью и изобретательностью асфальтоукладчика. В Crytek, похоже, искренне считают, что интересная игровая ситуация — это когда вокруг вас с периодичностью в пять минут что-нибудь взрывается или пролетает над головой. Они убеж-

ситуации, когда вам нужно удержать какую-нибудь позицию, а Warhead насылает врагов по нарастающей. Перед местными архитекторами миссий хочется открыть *Half-Life 2: Episode Two* и показать, как такие ситуации

обигрываются интересно.

Из этого очень легко сделать вывод, что в Crytek Hungary просто работают плохие левел- и геймдизайнеры. Но это на самом деле не так. В Warhead есть как минимум два момента, во время которых ваше сердце на некоторое время остановится в изумлении. Во-первых, фантастический, отличный поставленный и разыгранный звезд по замерзшему морю на лодке-амфибии. Тут у игры вдруг просыпа-



дене, что ходячий роботизированный босс, и натравливают его на вас вот уже вторую игру подряд. Им вообще кажется, что чем больше, тем лучше. Поэтому тут несколько раз случаются

фантазия и какой-то драйв: из-под воды, пробивая толщу льда, вырываются какие-то клешни неизвестного происхождения, вокруг



Пикантная особенность броска через льды состоит в том, что стрелять ваше транспортное средство не умеет.



Левел-дизайнеры Crytek демонстрируют нам этим кадром, что они все-таки талантливые люди

инопланетяне чинят расправу над корейцами, а вы несётесь через снег мимо вмерзших в тропический океан кораблей и подводных лодок. Во-вторых, перестрелка около замерзшего военного корабля с последующим броском через его каюты.

Почему на всю игру таких моментов всего два, почему в оставшееся время Crytek гордятся все те же беспробудные джунгли и не стесняются скучнейших подземелий — непонятно. То ли ленятся, то ли действительно не понимают, чего от них ждут.

Базовые ценности

Все вышесказанное слабо стыкуется с нашей финальной оценкой. Объясняем: восемь баллов получают не Crytek Hungary. Восемь баллов — это оценка Crysis год спустя. Потому что, несмотря на детсадовскую драму, комический сюжет и полное непонимание сути претензий, Crytek все еще умеют делать главное — шутер. В основе Warhead — монолитная концепция, которую никакими диалогами не испортишь. Когда

вы с двух рук лупите по какому-то тропическому бару, а потом взмываете в небо перед носом у десяти удивленных корейцев, когда за десять минут взрываете бензоколонку, слетаете на джигле с горы и наблюдаете вал корабельных палм, вся культурологическая риторика застревает кокомом в горле.

Crytek можно сколько угодно ставить на вид, что их персонажи не в состоянии связать двух слов, что режиссура в компьютерных играх — это не пятьдесят скриптов подряд, а они вам в ответ — нанокостюм, DirectX 10-солнце сквозь пальмы и пиротехнику, от которой забывается собственное имя. Crytek знают, любят и ценят базовые шутерные ценности — стрелять и убивать в их играх все еще интересно.

И в этом смысле Warhead даже удивляет. Тут, например, получается исполнить трюк, который многие безуспешно пытались повторить, углубив в заставку к первой части. Помните, там герой одним метким выстрелом превращает джиглу? Многие из нас бесстрашно выходили

Три причины сыграть в Warhead

Горячий лед



Получасовой заезд по замерзшему океану среди кораблей, инопланетян и корейцев — самая яркая и зрелищная сцена в Crysis Warhead. По степени художественного воздействия очень похожа на поездку в такси по Нью-Йорку из Alone in the Dark, только с нелинейностью и человеческой реализацией. В качестве бонуса — прыжки по застывшим волнам и поездка между двумя перевернутыми кораблями.

Пиротехника



Каждый сантиметр Warhead буквально начинен взрывчаткой: бочки с горючим, бензоколонки и техника взлетают на воздух с видимым удовольствием. В условиях корректной физики и sandbox-геймплея это заметно освещает всю игру: стрелять интереснее, чем в Crysis.

Свистать всех наверх



Бросок через огромный военный корабль — остроумный ответ Crytek на критику последнего уровня, который обвиняли в том, что Crysis скатывается в обычный коридорный шутер. Здесь немцы тоже забывают про свою фирменную нелинейность, но это ничего страшного: полчаса в замерзшем ледоколе — один из лучших моментов Warhead.



Выпукать в финале того же самого босса — самая большая разворота со стороны Crytek, какую только можно себе представить.



Потенциально гениальный уровень на поезде, к сожалению, оборачивается стационарным пиротехническим тиром.

на дорогу, мучительно строчили из автомата в колеса, под капот, в бензобак и неминуемо получали бампером в лоб. Crytek как будто начинали все вокруг взрывчаткой — что не элемент декора, то или бочка с горючим, или бензопомпа. Это, конечно, самый дешевый трюк в мире — расставить вокруг взрывоопасные объекты и дать игроку в руки автомат. Но в случае с Crysis он работает. Потому что физика, потому что спецэффекты, потому что деревья красиво валются.

У Crytek тут вообще очень трогательно отказывает чувство меры, и они вводят в игру здоровенный гранатомет, двойной «Узи» (по одному в руку) и какой-то бронетранспортер со страшной пушкой. Этот список нововведений исчерпывается. Ну, есть еще условно новые инновации — такие же, как и в прошлый раз, только стреляют какими-то разрывными сферами.

Такая несдержанность Crysis к лицу. Вы не прячетесь по кус-

там в полупрозрачной маскировке, а большую часть времени Шварценеггером прете напролом. В лучшие свои минуты Warhead вообще напоминает кинофильм «Коммандо»: Сайкс хватается корейцев за горло, швыряет в кусты и оставляет за собой только трупы и дымящиеся дыры ракетниц.

И не надо забывать, что это все-таки sandbox-игра. Warhead генерирует по десять уникальных мизансцен в минуту. Вот подбитый вам джип перепорачивается на крышу, взрывается около бензопомпы, а вас убивает неудачно приземлившаяся на голову вывеска. Вот вы, пытаясь перевести дыхание, в ужасе выпускаете последние патроны в выкатившиеся из кустов колеса, которое периферийным зрением приняли за корейца. Crysis — это все еще умный, непредсказуемый и умомпачительно красивый шутер, эти качества заложены в его основу.

■ ■ ■

Кстати о красоте. Вы, естественно, уже видели системные требования — они действительно мало отличаются от тех, что мы публиковали на этих страницах год назад. С той лишь разницей, что строчкой «512 Мб видео» сегодня мало кого испугаешь. Но вот что удивительно — допустим эту же самую ошибку год назад, Crytek с видимым удовольствием повторяют ее сегодня. Указанная в рекомендуемых системных требованиях конфигурация подходит для того, чтобы комфортно играть в Warhead на настройках Very High. При этом максимальным вариантом теперь значится Enthusiast — специальная ультраопция, для которой компьютера за \$500, мягко говоря, недостаточно. Это просто поразительно — во всех своих интервью Джеват сокрушался, что они совершенно зря добавили в игру опцию, для которой у подавляющего большинства игроков нет нужного железа, говорит, что

нужно было открыть эту настройку в патче. И вот опять. Надо ли говорить, что все окрестные скриншоты сняты именно на Enthusiast и что в особо горячие моменты Warhead притормаживал на компьютере, конфигурация которого заметно превосходит рекомендуемые системные требования?

Одним словом, если судить Warhead исходя из задекларированных два месяца назад обещаний, то это провал. Другой вопрос, что за таким провалом в очередь должна выстроиться половина производителей современных шутеров. Потому что второй такой игры и второго такого разработчика на планете Земля на сегодня просто не существует. Как бы там ни было, компания Crytek и ее продукция во многом оправдывала те сумасшедшие деньги, которые мы ежегодно несли в магазин на новую видеокарту. И если ради Crysis: Prophet опять придется потратить сумму, равную стоимости Xbox 360, то так тому и быть. ■



В Crytek говорят, что AI инопланетян сильно усложнился, но в реальных условиях (вы один против 100 врагов) это трудно проверить.



Ближе к концу Warhead зачем-то прикидывается на полчас «Сталкером».

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Crysis Warhead проваливается по всем пунктам, которые он обещал исправить: сюжет, драматургия, оптимизация. Но оттого такого шутера, как Crysis, сегодня по-прежнему не существует.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

- **Назвать** Electronic Arts
- **Разработчик** Pandemic Studios
- **Платформа**
 - Mercenaries: Playground of Destruction (PS2, Xbox)
 - Copan Grand Theft Auto
- **Мультиплеер** Нет
- **Оценки**
 - Game 9.0
 - Сайт игры
- www.mercs2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2.6 ГГц, 2 Гб,
512 Мб видео



уже было сказано выше, мир Mercenaries 2 довольно велик, и в нем, на первый взгляд, есть чем заняться. У сильных мира сего немало должников или просто негодных людей, за поимку или ликвидацию которых хорошо платят. К тому же благодаря таким миссиям у вас на складах появляется новая техника. А если и этого мало, то имейте в виду, что по всей Венесуэле в огромных количествах раскиданы бесхозные бонусы. Приятно, знаете ли, обноружить в кустах забытые кем-то \$100 тыс., цистерну с нефтью или несколько кассетных бомб.

MERCENARIES 2

WORLD IN FLAMES

Алексей Моисеев

Январь 2005 года. Первая часть Mercenaries, снабженная подзаголовком **Playground of Destruction**, выходит в свет, мгновенно получает прозвище «GTA про наемников» и наслаждается любовью прессы и игроков. Хотя, положа руку на сердце, назвать Mercenaries гениальной игрой нельзя было еще тогда. У нее имелось достаточно проблем, но благодаря постоянному бадабуму, разрушаемости и общей новизне на эти проблемы закрыли глаза.

Август 2008 года. Термин nextgen превратился в currentgen (от current — англ., текущий) и уже ни у кого не вызывает трепета, честная физика и разрушаемые декорации стали обычным явлением. Pandemic Studios доделывает Mercenaries 2: World in Flames. Ее ждут без особенного трепета, но с некоторым интересом.

Что требовалось от разработчиков? Избавить игру от не-

достатков оригинала, придумать интересный сюжет, соорудить рабочую песочницу и прикупить современные спецэффекты. Для студии, за плечами у которой поджожины успешных проектов, задача вполне посилая.

31 августа 2008 года. Mercenaries 2 выходит на PC, PS2, Xbox 360 и PS3. И становится понятно, что задачу «взять то же самое, что и раньше, затем отполировать до блеска» разработчики до конца так и не выполнили: то же самое взяли, а про полироль забыли.

Большой бадабум

Фактически, это та же самая игра, что и три года назад, которую вроде бы пытаются сделать лучше. Какое было главное нарекание к первой части? Линейность, несмотря на открытый мир. Миссии следовали друг за другом, игроку редко предлагался реальный выбор. Этот недо-

статок исправлен отчасти: нам на растерзание отдается внушительный кусок Венесуэлы, где расположились пять враждующих между собой группировок. Каждая, разумеется, предлагает на нее поработать за неплохие деньги. Выполняя поручения одной организации, вы почти наверняка портите отношения с другой, поэтому складывается впечатление, что за репутацией здесь надо внимательно следить и с умом выбирать работодателя. На деле же получается так, что мы сначала выполняем все сюжетные (и не сюжетные, по желанию) задания одной группировки, потом переключаемся на другую, третью и так далее до конца игры. Нет ситуаций, оправдывающих поддержание нейтральных отношений со всеми, достаточно дружить с теми, у кого для вас еще осталась работа.

Дальше по списку у нас открытый мир и песочница. Как



Кроме нарисованных с душой взрывов, тут, по большому счету, ничего больше и нет.



Угон особо ценной техники обставлен здесь в виде quick time events.



Порой игра все-таки доставляет чувство глубокого удовлетворения...



...особенно в такие моменты.

С другой стороны, на этой огромной территории ничего не происходит. Солдаты группировок кружат по незамысловатым маршрутам, в строго отведенных местах идут вялые перестрелки, два пешехода прогуливаются по улице, изредка мимо проезжает гражданская машина или мотоцикл. Если встать на пути у последних, они всегда останавливаются за десять метров и миролюбиво чего-то ждут. Как-то расширять это болото невозможно. Иными словами, *World in Flames* — типичная псевдоопека. Большой мир вроде есть, а развлечь себя нечем.

Но это как раз можно пережить, были бы интересные задания. А их, увы, нет. Вступительные миссии воспринимаются на ура: они специально поставлены так, чтобы быть зрелищными: короткая перестрелка, авиаудар (мощные взрывы и летящие во все стороны куски зданий), поездка на танке (еще больше взрывов и разрушений) — обращать внимание на недостатки просто некогда. Хотя внимательный игрок непременно заметит тупых врагов, а если отвлечется от взрывов — позавчерашнего графику.

А вот когда вступление заканчивается, начинается серая обыденность. Задания похожи друг на друга как две капли воды и всегда сводятся к емкому «отправляйся туда-то и всех там убей». Как вариант, могут попросить доставить что-ни-

будь на базу. Спаси ситуацию могла бы вариативность: хотите — въезжайте на вражескую базу через парадные ворота, хотите — прыгайте через ограду на спортивном мотоцикле, хотите — заберитесь на соседнее здание и перестреляйте всех из снайперской винтовки. Или вообще сообщите по радиации координаты пилотам бомбардировщика, и те превратят базу в руины (дорогое удовольствие). Проблема в том, что всегда гораздо легче проделать первый вариант, особенно если через ворота вы въезжаете на танке.

В моменты просветления игра радует интересными миссиями. Поездка на бигфуте чудо как хороша, поливать землю огнем из военного вертолета просто приятно, а обучающие задания на базе наемников поражают разнообразием и выдумкой. К сожалению, это случается действительно редко.

Плюсы

В остальное время на первый план выступает море недостатков, большая часть которых знакома тем, кто играл в первых *Mercenaries* (они вышли только на консолях). Враги, кажется, стали еще глупее, чем раньше. Такое ощущение, что им просто захотелось включить мозг: солдаты, заведя вас, встают как вкопанные и открывают огонь. Те немногие смельчаки, что решаются пробежать несколько метров,

рискуя застрять в декорациях. За любым зданием можно спокойно отсидеться, пока восстанавливается здоровье, — враги просто не в состоянии его обойти. Берут они исключительно перерождением в неограниченных количествах. При определенной удаче можно даже увидеть, как нагльцы падают откуда-то сверху, прямо вместе с техникой.

Еще одна проблема из первой игры — звук и саундтрек. Как и раньше, машины вместо нормального урчания выдают что-то непонятное, актеры, за исключением нескольких главных лиц, скачуют за микрофоном. Плохой звук дополняется массовой, лишней интеллект. Для солдат записали десяток фраз, и они, не будь дураками, постоянно их повторяют. Увидели представителя другой группировки — орут, что враг у ворот. Увидели вас — орут, что никто не стрелял. Ну и еще орут просто так, безо всякой причины.

И, наконец, программный брак. Главгерой может намертво застрянуть в стене, дружественный отряд — забыть о своей роли в критически важный момент, вертолет — сбросить технику или боеприпасы в недоступное место. Это только то, что мы видели лично. На форумах ассортимент наблюдений гораздо шире, вплоть до зависаний и неработоспособных сохранений. Причем эти ошибки — не эксклюзивный контент для PC-версии, на консолях все то же самое.

■■■

Как это ни печально, *Mercenaries 2* не удалась. Три года назад для звания «удачный клон GTA» звучных взрывов и падающих зданий было достаточно. Да и в целом *Playground of Destruction* была позорнейшей. Сегодня всего этого явно мало, особенно учитывая триумфальное шествие *GTA 4*, который вот-вот выйдет на PC. А если очень хочется открытого геймплея прямо сейчас, то уж лучше *Saints Row 2*.

ПЕРЕВОД: Локализация *World in Flames* просто безобразна. Людским языком написано только заглавное меню, а дальше начинается таковое... Текст перевели люди, явно не видевшие ни одного кадра из игры. Слова складываются в бессмысленные, вырванные из контекста фразы. Путаются времена, местами отсутствует согласование. Читая это физическое тяжело, стиль разнится от разговорного до делового. Встречаются орфографические, пунктуационные ошибки и просто некорректные или незаконченные предложения. Роли не озвучены, что в данном контексте воспринимается как плюс: знающие английский язык хотя бы поймут, о чем идет речь. В довершение всего игра не понимает кириллицу в именах папок, а в русскоязычной Windows просто отказывается открываться (сейчас складируются в каталог **Мои документы**, а *Mercenaries 2* его не видит). Особенно приятно будет узнать об этом спустя несколько часов после старта. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Слабый, нерезкий и безжизненный GTA-клон про наемников. Что происходит с некогда хорошей студией Pandemic — категорически непонятно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

- Издатель: Бука
- Разработчик: Croteam
- Платформа:
 - Xbox God of War
 - Xbox Half-Life
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Около DVD
- Сайт игры: www.collapso-game.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Первые два три уровня Родан (наш дреднейтский герой) неспешно бежит по улицам и раздает тумаче встречным наемникам. Эффектных комбо пока еще не дают, энергоударов — тоже. Герой зрелищно машет мечом и конченостями, выделяет немилые крокодилские трюки. Враги, однако, ничего противопоставить этому не могут: бьют больно, но вид при этом имеют донельзя унылый и даже умирают так, словно едва подавляют зевоту. Кроме того, они почему-то никак не реагируют на наши удары ногами. Перестрелки тоже не вдохновляют: разок нам дают побаловаться с упомянутым выше пулеметом, но это скорее случайный эпизод среди монотонной многочасовой палы ни о чем. Враги стреляют, мы огрызаемся в

Георгий Курган

COLLAPSE

Самое обидное с Collapso то, что при лучшем стечении обстоятельств из него могла бы выйти очень-очень добротная игра. Но украинцам, как это часто бывает, не хватило прилежания, опыта и, возможно, смелости. В Collapso вроде бы есть все, что нужно для счастья: стрельба, битвы на мечах, разрушенный глобальным катаклизмом город Киев и мускулистый мужчина в главной роли. Нет главного — центральной идеи, на которой бы все это держалось. Авторы старательно скопировали идеи из десяти успешных игр (основные источники вдохновения — *God of War*, *S.T.A.L.K.E.R.*, *Half-Life 2*), но не смогли грамотно расставить акценты.

Танец с кнопками

Номинально геймплей таков: мы носимся по каким-то заброшенным складам и заводам, шинкуем на кебаб всех, до кого можем дотянуться, а до кого не можем — расстреливаем из табельного оружия. Бои на мечах включают в себя сложносочиненные комбо, во время которых зазубренный меч главного героя транслирует оранжевым цветом, а сам он крутится словно волчок, добавляет врагов ногами и вообще показывает себя компетентным героем слэшера. Шутер предлагает активное маневрирование, разрушаемое окружение и множество видов оружия, в том числе чудесный крупнокалиберный пулемет, способный превратить любое помещение в мелкое крошево за

считанные секунды. Кроме того, наш герой оснащён так называемыми «энергоударами», с помощью которых умеет останавливать время, разбрасывать врагов в стороны и много чего еще.

Все вышеперечисленное, однако, больше походит на какой-то дикий винегрет: *Croteam* взяли поединки из двух игр (*God of War*, *Devil May Cry*), пришили к ним ожоженную основу из двух других (*Half-Life 2*, *S.T.A.L.K.E.R.*), поместили полученную конструкцию в декорации разрушенного Киева, после чего три с лишним года пытались заставить все это заработать как надо. В итоге игра до боли напоминает чудовища доктора Франкенштейна — местами прекрасно, местами просто отвратительно, а в целом — сумятица.



Сеча у вокзала воскрешает в памяти светлые воспоминания о городе Киеве.



Уровень в лабораториях очень напоминает Half-Life: надоедливые пауки и зомби-людодеды.



Есть моменты, когда игра способна буквально влюбить в себя. Длится она, к сожалению, недолго.



Узнаете? «Миссия невыполнима». Роль Тома Круза исполнит мужчина с дредами.

ответ. К тому же противники очень сильные и живучие, сохранения происходят редко и только в строго отведенных местах, поэтому пригостеете с частым загрузкам.

Все это время вы будете задаваться преимущественно следующими вопросами: «Кто все эти люди?» и «Скоро там уже титры или как?». А уж когда Родан попадает в лабораторию, где его подкашивают спящие зомби и надоедливые кусящие паучки (привет, хедкрабы!), захочется, натурально, взрывать.

Танец с саблями

И тут игра неожиданно демонстрирует какой-то совершенно звериный оскан. На экране появляется десятиметровый босс, примерно в это же время нам дают первые мощные комбо, с помощью которых Родан извивается совсем уж нечеловеческим образом, а нем в лучших традициях жанра начинает тасировать оранжевым цветом. На экране стартует настоящий кровавый беспредел: герой убивает двух противников мечом, совершает несколько кувырков назад, выхватывает пистолет, добивает укрывшихся за баррикадой стрелков (а вокруг в это время — взрывы, свист пуль и фонтаны пыли), после чего раскидывает оставшихся в живых направленным силовым импульсом.

В дальнейшем игра только набирает обороты, но эффектный старт разработчики упустили — из-за высокой сложности и скучных первых часов игры редкий пользователь пройдет дальше второго уровня. Да и те замеча-

тельные моменты, которые мы описали выше, оказываются уравновешены неаккуратной реализацией. Как, скажите, можно не наделить кровавый сплешер возможностью распылить противника на запчасти? Доходит, право, до смешного: Родан скачет на голове у десятиметрового босса (такие, к нашей радости, все-таки есть), наносит ему страшные раны огромным кинжалом, а на теле монстра при этом — ни царапины!

С поединками тоже случаются досадные казусы: нам почему-то запрещено одновременно рубить и стрелять, поэтому приходится тратить драгоценные секунды на переключение. А враги в это время буквально прут отовсюду, в считанные секунды окружают и убивают героя. Стрелки к тому же обучены ловко прятаться и палить из укрытия вслепую. Если же попытаться подбежать к ним вплотную, они резко начнут от вас улепетывать, и играть с местными противниками в салочки можно очень долго.

Есть проблемы и с комбо: по логике вещей, они должны выполняться очень просто (комбинации из десятка кнопок заучивать не придется), но некоторые из них требуют делать паузы между ударами, а в горячей боя про это можно забыть.

В игре Collapse теряет главную, жизненно необходимую для сплешера субстанцию — драйв. Игра элементарно не держит темп, вы постоянно боитесь что-нибудь спотыкаетесь: управление, неумное дизайнерское решение. Collapse буквально стоит на гра-

нице, которая отделяет хороший сплешер от плохого, и делает шаг то в одну, то в другую сторону.

С боссами в игре тоже не задалось. Ну то есть как: делали их в лучших традициях жанра, они небанальны, они устрашающе выглядят, некоторые просто огромны — все как мы любим. К каждому, как и полагаются, нужен свой подход. Но разработчики и тут удумались нагородить огорода: бои слишком многозатянуты, из-за чего они превращаются в форменную пытку. Так, чтобы убить даже самого первого босса, нужно сначала долго в него стрелять, затем (пока несчастный отдыхает, восстанавливая броню) успеть нажать на нужную кнопку, после чего добивать обратно до босса, сыграть в мини-игру (quick time event), а уж только затем — применить энергоудар и залпострел бедолагу в огонь. И повторяется это три (!) раза. В этом контексте зрелищная вроде бы схватка тут же превращается в утомительную. Обидно: Creoteam лезут в основу основ — баланс сплешеров — и старательно, злословно мешают нам получать удовольствие от творческого на экране.

Впрочем, если и есть что-то, что сможет удержать вас за игрой до начала спасительного, извините, рубилова, то это сюжет — он тут непреднамеренно смешной. Creoteam не стесняются с серьезным лицом эксплуатировать самые idiotские штампы, отчего происходящее напоминает все плохие фантастические боевики сразу. Когда суровый мужчина в развевающемся красном плаще и

хоккайном шлеме (!!) произносит пафосную речь, а затем уносится в подворотню на футуристического вида мотоцикле (точь-в-точь как у одного из героев мультсериала «Мышь-рокетер с Марса»), не смеяться над этим невозможно. И если бы он был такой один! Нет, решительно все персонажи — ходячие клише (в данном случае это комплимент!): негр-юморист по кличке Дыривый (сражается металлическими шарами, левитирующий старик в заброшенной лаборатории (на просьбу Родана указать ему путь наружу отвечает: «Десять баксов!»), затнута в облагающем костюме девушка-загадка Елена... Да что там, сам Родан выглядит просто отменно: двухметровый амбал, вещающий густым басом, с дредами и кокетливым маленьким рожаком на спине. Все эти глги заметно оживляют токсичную атмосферу, которой на вас периодически давит игра.



С Collapse также срабатывает эффект завешенности ожидания. Учиная шумиху, которую «Бука» устроила вокруг него, нам остается лишь развести руками — мы ожидали совершенно другого уровня. Это ни в коем случае не провал — от Collapse можно получать удовольствие, в нем тем более можно (а то и нужно) поиграть, особенно если вы пристально следите за жанром. Devil May Cry 4 уже проиден, а дождаться «Капитана Блада» уже нет сил. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100% 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Необязательный украинский сплешер, которому для того, чтобы стать хорошей игрой, не хватало профессионализма разработчиков. Collapse проваливается по важнейшим для жанра параметрам: балансу и темпу.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



ВЕРДИКТ

Алексей Моисев

RS@GAMEMANIA.RU

ЖАНР Стратегия

WARFARE

Warfare, как это часто бывало, задумывалась чуть ли не игровой мечтой, собирательным образом всего самого лучшего, что есть в RTS. В списках значились и глобальная карта на манер серии **Total War**, и реалистичные тактические сражения, и мощный сюжет, и достоверная физика. В **MIST land — South** хотели сделать очень, очень много. Это было в 2001 году.

За семь лет игра несколько сменила концепцию, а сама **MIST land** превратилась в **GFI Russia**. В итоге разработчики собрались с силами и, используя старые наработки, за полтора года сделали игру, на которую сегодня очень легко не обратить внимание. На игру умную, захватывающую, а самое главное — идущую законченную.

От изначального концепта в игре осталось совсем немного. Не изменилось разве что место боевых действий. Воевать вас отправляют на Ближний Восток, в некую арабскую страну, недра которой, конечно же, расширяет от нефти. Жажда энергоресурсов заставила горстку мятежных генералов пойти против своего правительства, хотя формально они возмунтовались из-за дружбы пра-

вящей особы с американскими военными. Именно в роли американцев нам предлагается насаждать демократию. Изначально планировалось, что поиграть дадут и за арабов, но из-за нехватки времени от этой идеи пришлось отказаться. Равно как и от 30 миссий — теперь их только 11.

Трудный путь **Warfare** к релизу оставил на ней свой отпечаток: игре многого не хватает. Нет мультиплеера, а он бы мог получиться очень интересным. Не хватает лоска и человеческой графики. Отсутствует нормальная режиссура. Но при этом игра действительно увлекает. Усевшись за компьютер часов в шесть-полудню, можно с легкостью обнаружить себя в красных глазах где-то в районе трех полуночи.

Warfare удаётся соблюсти тонкий баланс между полным и безоговорочным хардкором и попкорновыми стратегиями. С одной стороны, все происходящее на экране (если не считать диалогов главных действующих лиц) предельно серьезно. Американцев мало, но они лучше вооружены, зато арабы берут числом. Как и положено в хардкорных стратегиях, обвести все вой-

ско рамочкой и послать воевать нельзя. Точнее, можно, но ничего хорошего из этого не выйдет. У каждого отряда пехоты или техники от двух до шести видов оружия, и всеми надо обязательно пользоваться. Амуниция и топливо не бесконечны, привычных полюсов жизни у юнитов нет, зато у бронетранспортера может поломаться двигатель и повредиться шасси. Танк можно взорвать с одного удачного попадания противотанковой ракетой. Создается ощущение, что учиться воевать здесь надо полдня, а для прохождения необходимо с головой уйти в микроменеджмент.

А потом вдруг оказывается, что **Warfare** — понятная на уровне бытовой логики игра. Ясно, что чем больше калибр ствола, тем серьезнее оружие. Не вызывает сомнений, что бронебойные снаряды хороши против техники, а фугасы — против пехоты. Солдаты вполне самостоятельны и сами выбирают, чем лучше стрелять по конкретной цели, вы лишь можете запретить использовать какой-то тип амуниции ради экономии. Боеприпасы можно пополнить рядом с грузовиками снабжения. Чтобы починить технику, достаточно прика-

- Издатели: РусСистем-М/ГФИ
- Разработчик: GFI Russia
- Платформы: World in Conflict
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.warfaregame.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

зать экипажу заняться ремонтом. Не надо возиться с механизмами, у каждой боевой машины есть немного абстрактных запчастей. Учитывая, что под вашим контролем редко когда оказывается больше двух десятков юнитов, микроменеджмент сводится к минимуму. Остальное время посвящено исключительно тактике и маневрированию.

■ ■ ■

У **GFI Russia**, несмотря на все невзгоды, неожиданно нашлись и прямые руки, и прилежание, и желание закончить начатое. В **Warfare** можно играть без ущерба для собственного здоровья и практически не морщась. Но если вы только что закончили переигрывать, например, **World in Conflict** — будьте готовы к культурному шоку. ■



Пехота в Warfare играет огромную роль: мрет неохотно, а если еще и в здании укрепится...



Каждый юнит по ходу игры набирает опыт, но потеря элитных бойцов не становится концом света. Эффективно сражаться могут и новички.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Стратегия с очень сложной судьбой. Без лоска лучших представителей жанра, без мультиплеера, но с приятным эстетичным рекомом.

■ ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0
★★★★★ 5.0
★★★★★ 7.0
★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

70%

GT-RTM EVOLUTION



49 уникальных автомобилей в 12 классах

19 трасс с 40 вариантами маршрутов

Эксклюзивные автомобили категорий
WTCC Extreme и GT



Детализированная система повреждений

Реалистичная анимация водителей

Возможность выбора различных
видов обзора, в том числе
вида из шлема



© 2003-2007 The Simbin Group

РЕКЛАМА



www.akella.com



Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальные копии/ремаки не признаются.
Тех. поддержка: (849) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sibgame.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-4612, akella@akella.com Санкт-Петербург, (812) 555-48-66, akella@akella.com,
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akella.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellanov@akella.com,
Самара, (8462) 34-42, akellam@akella.ru

Представитель на Украине "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua
Финанс ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компания "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала / оврага, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.



Акелла



ВЕРДИКТ

Кирилл Волошин

ЖАНР

Всоем с конем по полю

RS@GROMAN.RU

MOUNT & BLADE

Mount & Blade многие знают как «турецкую RPG про лошадей». Это, конечно, неправильный подход, потому что лошади — дело не ограничивается. Mount & Blade — компетентная нишевая ролевая игра: тут есть свобода самоопределения и возможность отыгрывать роль, влияя своими действиями на весь игровой мир.

Впрочем, с лошадьми тоже все хорошо: Mount & Blade — первая и единственная на сегодня игра, где схватки и перемещения верхом реализованы по-человечески. В The Elder Scrolls 4: Oblivion, Two Worlds, не говоря уже о «Трудно быть богом», конные прогулки были скорее актом мазокизма. А тут можно, а в некоторых ситуациях даже нужно слезаться, но на земле боевая система сразу теряет в зрелищности и атмосфере, оборачиваясь коокобким слюшмером. На лошади ощущения совсем другие. Можно галопом мчаться на врага, на ходу менять оружие и направление атаки, наносить разные типы ударов с разных сторон, орудовать щитом или стрелять из лука. Игрок реально чувствует себя «в седле», и это действительно очень свежее и приятные ощущения.

Но кавалерия — далеко не все, что есть в игре. Здесь есть еще и стратегия на глобальной карте, где перед игроком призыв-

но лежит огромный мир, и этот мир, похоже, прекрасно обходится без вас. Карта поделена на различные государства, княжества, деревни и крепости, и жизнь там идет своим чередом: фракции постоянно делают сферы влияния, объявляют друг другу войну или мир, что-то захватывают и отбирают обратно. Куда-то идут караваны, бандиты устраивают рейды в сельской местности, а правители и генералы торопятся на войну.

Посреди всего этого — вы и лошадь. Во время подробнейшей генерации персонажа определяется место старта вашего приключения, характеристики и умения героя, а вот репутацию придется заработать уже по ходу игры. В какую сторону и как она будет меняться, зависит только от вас. Можно поступить на службу к любому из нескольких десятков правителей, выслужиться и через некоторое время занять место патрона. А можно на середине карьеры вдруг переключиться к другой фракции, особенно если босс дал какое-нибудь грязное поручение и ваш кодекс чести не позволяет его выполнить. Можно оставаться одиночкой, защищая крестьян от бандитов и мирно торгуя. Или, наоборот, грабить всех на своем пути, экспроприируя крепостные замки и копя силы, чтобы самостоятельно взять какую-нибудь столи-

цу и повлиять тем самым на политический расклад. Наконец, можно попытаться установить мир между двумя государствами, убедив их правителей остановить войну. Да-да, здесь востребована не только грубая сила, но и дипломатия. Равно как и умение вовремя дать взятку или вызвать противника на турнир.

В любом случае для всего этого нужно собрать собственное войско, рекрутируя и обучая крестьян, оплачивая по тавернам безликих наемников или уникальных персонажей со своей историей, умениями и отношением к поступкам игрока. И всех их нужно вовремя кормить.

И по механике, и по ощущениям все это напоминает самых первых «Корсаров» и «Космических рейнджеров». С одной поправкой: здесь есть вещи, которые никаким «Корсарам» не снились. Например, вы берете в рабство, а потом освобождаете человека, а при следующей встрече он может оказаться для вас ценным союзником. Заранее предсказать исход этого шага нельзя — Mount & Blade предлагает не чанкуны над бумажкой с расчетами, а жизнь и процветать.



Турецкая игровая индустрия неожиданно резко набирает обо-

- Издатель: Paradox Interactive
- Разработчик: TaleWorlds
- Издатель в России/платформатор: 1С
- PC
- Xbox360 Interactive
- Платформа: Серия «Корсары»
- Серия «Космические рейнджеры»
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Online
- Движок: Own Engine
- Сайт игры: www.taleworlds.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

роты: сначала была отличная Culpa Innata, теперь вот Mount & Blade. Не все, конечно, идеально. Есть вопросы к AI, анимации, управлению. В лучшие свои минуты Mount & Blade выглядел просто непотребно, а все остальное время — кошмарно. Но у игры есть очевидные преимущества: проект постоянно развивается и совершенствуется. Разработчики активно работают с фанатским комьюнити (которое до определенного момента скидывалось на разработку) и постоянно развивают свой проект. По большому счету, если все, что есть в игре, исполнить на качественном новом уровне, Mount & Blade гарантированно место в высшей лиге. Случится это или нет — зависит в том числе и от нас с вами. ■



Путешествовать с собственным войском — отдельная радость.



На глобальной карте можно разбить лагерь, чтобы прочесть какую-нибудь книгу или убедить пленных влиться в ваши ряды.

РЕЙТИНГ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Действующая выставка лучших достижений ролевого хозяйства. TaleWorlds доказывает, что Турция — это не только отели, пляжи и дубники, но и действительно увлекательные RPG.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

7.0

5.0

6.0

7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Ritmix



Ritmix RF-9700

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма

До 8 Гб памяти + слот для Micro SD

Аудио, Видео, Графика, Текст,

FM радио, диктофон

До 22 часов работы

Габариты: 86x52x12мм

Вес: 67г

www.ritmirusia.ru

www.ritmixfun.ru

цифротекa

M.video

ТОЧКА
КАТАЛОГ ИДЕЙ И РЕШЕНИЙ

СТАРТ
СЕТЬ МАГАЗИНОВ *Макет*
www.startmagazin.ru

POLARIS
НАЦИОНАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ

PENUMBRA

REQUIEM

По идее, *Penumbra: Requiem* вообще не должна была появиться на свет. Изначально серия задумывалась как трилогия, но смена издателя, финансовые трудности и прочая проза жизни заставили разработчиков пойти на отчаянный шаг и совместить сюжет второй и третьей части в

Penumbra: Black Plague. Оказалось, что волновались они преждевременно: нынешний издатель, **Paradox Entertainment**, продажами второй части остался доволен и даже дал добро на разработку продолжения.

Строго говоря, **Requiem** — не полноценная третья часть, а ско-

рее такой постскриптум (для игры вам потребуется диск с *Black Plague*), необходимость в создании которого довольно неочевидна. Первым делом в игре были окончательно упразднены монстры. Это абсолютно верное решение — с утомительным экшеном *Frictional Games* распрощались еще во второй части. Но проблема в том, что адекватной замены отсутствующему геймплейному блоку шведы не нашли. С исчезновением реальной физической угрозы пропало и фирменное напряжение *Penumbra*, играть уже не страшно. Ощущения по-прежнему гнетущие (в самом хорошем смысле этого слова), но не более — как будто оказался в мертвом, заброшенном доме.

Что осталось вместо этого? Жуткий сюрреалистичный мирок, где в одну кучу свалены покачивающиеся на цепях деревянные ящики, странного вида артефакты, плакаты с фотомоделями и бутылки с острым соусом, которые взрываются, словно гранаты. Происходящее вокруг напоминает какую-то потустороннюю версию *Portal*.

Для начала женский голос извещает нас о прибытии в пункт назначения. Затем мы бежим по пропитанному грязью уровню, таскаем груды ящиков, пытаемся забраться на возвышение, карабкаемся по лестницам, сто раз за час решаем задачу «поставь ящик на постамент — дверь откроется», скачем по передвижным платформам и дергаем в нужной последовательности рычаги. Иногда попадаются нетривиальные головоломки: например, нужно поднять ящик при помощи гравитационного поля, забраться на него, а уже оттуда прыгнуть на лестницу. В какой-то момент мы находим переливающийся узорами шарик, который затем таскаем с собой (горячий привет кубуки из *Portal*). В конце каждого уровня ожидает вибрирующий портал, в который предстоит запрыгнуть.



Готовьтесь, прыгать по таким вот «платформам» придется часто.



Если приглядеться к основанию портала, то можно обнаружить на нем хорошо знакомый знак.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Сюжетный хоррор имени Исаака Ньютона укусал до набора пазлов и зачем-то начал переодевать *Portal*. Любопытно, но от *Requiem* ожидалось другого.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

6.0

5.0

8.0

7.0

- Издатель: **Paradox Interactive**
- Разработчик: **Frictional Games**
- Издатель в России/платформатор: **1С**
- И: **Snowball Interactive**
- Полнота: **Долгие Penumbra**
- Мультиплеер: **Отсутствует**
- Объем: **350 МБ**
- Сайт игры: **www.penumbra-requiem.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 МБ, 64 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 МБ видео

Все эти акробатические упреждения дополнены персональным ноу-хау серии — все манипуляции с предметами здесь выполняются только при помощи мышки и в полном соответствии с законами Ньютона. В предыдущих частях игры эту особенность использовали преступно редко, но в *Requiem Frictional* навертывают уполученное.

Что касается сюжета, то здесь все совсем мутно. Четкой линии повествования нет, все больше какие-то воспоминания, диктофонные записи и речи неизвестного за кадром. С историей оригинальных игр весь этот галлюциногенный бред связан очень условно.

■ ■ ■

Вместо полноценного продолжения у *Frictional Games* получилось какое-то низкобюджетное подражание *Portal*. Причем подражание не то чтобы блестящее — мало выразительных, запоминающихся сцен, зато валом утомительных пробуждений и головоломок сомнительной увлекательности. Здесь, конечно, есть все отличительные черты серии: инновационное управление, таинственная атмосфера, традиционно отличная работа со светом и звуком, но это совсем не та игра, которую мы ждали.

P.S. Русское издание от «1С» и *Snowball Interactive* будет появляться в комплекте с предыдущими частями игры — *Overture* и *Black Plague*. Так что у тех, кто пропустил праздник, будет шанс узнать, как все было. ■

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



E3 2008: Лучшая игра выставки

Приготовься к будущему™

Fallout 3



PLAYSTATION 3



Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a Zenimax Media company. Bethesda Softworks®, Bethesda Game Studios, Zenimax and related logos are registered trademarks or trademarks of Zenimax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout 3 and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.  PLAYSTATION 3 and PS3 Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2008 1C® LLC. Все права защищены.

PEKUMAMA



GOIN' DOWNTOWN

Goin' Downtown — наследник знаменитого в свое время квеста **Under a Killing Moon**, который, в свою очередь, относился к знаменитой серии игр о частном детективе Тексе Мерфи. Серия (всего в период с 1989 по 1998 год вышло пять игр) явно была вдохновлена **Blade Runner**: отдаленное будущее, антиутопия и детектив в главной роли.

Технически между **Goin' Downtown** и квестами о Тексе Мерфи мало общего. У **Access Software** был вид от первого лица, видео с участием живых актеров и отдельный дотошный интерфейс для взаимодействия с окружающим миром. Новый проект **Silver Style** сделан как современный немецкий квест, с той лишь разницей, что используется технология cell shading, отчего картинка довольно удачно имитирует под комикс.

Связующую нить между прошлым и настоящим играют прошлый главный герой **Goin' Downtown**. Полицейский Джейк, как и Текс Мерфи, живет в футуристической Америке (правда, вместо Сан-Франциско 2042 года тут Нью-Йорк 2072-го). Он

или разъезжает на мотоцикле, или беспорочно пьет, или долго и мучительно отмокает под душем. Джейк, как и Текс, остался без любимого человека, и теперь ему остается лишь вздыхать, глядя на старые фотографии, да мрачно шутить, заведя мусорный бак: «Выбросить свою жизнь? По крайней мере, не сейчас». Плюс борьба с собственным алкоголизмом, в которой Джейк одержал пиррову победу, постепенно перейдя на какие-то таблетки. А вот с работой совсем плохо: все валится из рук, и, пока наш герой борется с депрессией, преступники ловят кто-то другой.

Легче всего было бы обвинить **Silver Style** в плагиате и вторичности. Особенно учитывая ряд прямых цитат из **Under a Killing Moon**: напротив жилища Джейка тоже стоит газетный киоск, с его сотрудничать наш герой не прочь мило пообщаться. Но **Goin' Downtown** ничем подобным клеймить не хочется. Прежде всего потому, что немцы рассказывают интересную и неглупую историю, которую хочется дослушать до конца.

Игра очень верно, без фальши, ретранслирует среднему одинокому мужчине тридцати лет с ворохом личных проблем за спиною. На это работает все: и мрачные комментарии Джейка, и тембр его голоса, и меланхолическая музыка, и даже уникальные приметы футуристического быта. Есть, например, персональный теледоктор, управляемый искусственным интеллектом: на все жалобы Джейка он сочувственно советует «попытаться, наконец, забыть ее», «взять себя в руки» или «хотя бы попробовать посмотреть на другую женщину».

К тому же **Goin' Downtown** — очень разнообразный квест. И это второй важнейший козырь в рукаве **Silver Style**. Помимо привычных операций с предметами и инвентарем, в игре есть прятки с охранниками, словесные дуэли и даже возможность произвольно менять время суток. Здесь есть даже уникальный режим «симуляции», в котором Джейк может вернуться в прошлое, чтобы подсмотреть за подозреваемыми и собрать улики. В такие минуты игра тщательно следит

■ Издатель	The Games Company
■ Разработчик	Silver Style Entertainment
■ Платформа	■ Under a Killing Moon ■ The Moment of Silence
■ Мультимедиа	Отсутствует
■ Объем	Один DVD
■ Сайт игры	www.goin'downtown.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

за тем, чтобы мы не нарушали правдоподобность событий, — за это отвечает специальная шкала.

Silver Style реализовали едва ли не главное достоинство **Under a Killing Moon** — ветвистые диалоги, которые имеют определяющее значение для решения многих игровых задач. Это и драки, исход которых зависит от правильно подобранных реплик.



Сегодня **Goin' Downtown** официально существует только на немецком языке, однако Россия, кажется, вторая после Германии страна, где квесты от **Silver Style** кого-то еще интересуют. Так что следите за анонсами — скорее всего, Джейк в ближайшее время появится в наших «отечественных локализациях». ■



Как и у Текса Мерфи, у Джейка всегда есть выбор: строить из себя доброго или злого полицейского.



А вот еще одна культурная отсылка: мотоцикл точь-в-точь как в Тгп.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если думать компьютерных персонажей способны к перевоплощению, то легендарный Текс Мерфи назвал себе приставку в теле главного героя **Goin' Downtown**.

ГЕЙМПЛЕЙ



РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

DRACULA 3

THE PATH OF THE DRAGON

Французский квестовый сериал о противостоянии смертных и графа Дракулы стартовал в 2000 году. Источником вдохновения для разработчиков стал культовый роман Брэма Стокера, но верность литературному оригиналу более-менее сохранила только первая часть, **Resurrection**. Во второй, **The Last Sanctuary**, начался дикий постмодернизм: Дракула показывал фильмы про себя, пачками превращал друзей главгероя в упырей и даже оборачивался роботом, который сначала долго бегает за игроком, а потом падает в вентилятор (!). Плюс в игре были пошлые экшен-ставки, напоминающие **Quake** на транквилизаторах.

Казалось, это был основной колп в сердце сериала. Но вот, совсем лет спустя, выходит третья часть. Была вероятность, что после смены разработчика (**Kheops Studio** в основном известна своими медитативными квестами про Нострадамуса и да Винчи) игра впадет в другую крайность и станет слишком размеренной, пресной и предсказуемой, без столь важного здесь привкуса крови.

Первое знакомство с **The Path of the Dragon** подтверждает худшие опасения. Интерфейс,

устройство инвентаря, графика — все идентично тому, что мы видели в других Кхеопс-квестах. А заметив ступку, плиту и поленца, автор этих строк чуть было не перебудил соседей громким истеричным воплем: «Смешивать и варить... Варить и смешивать... Сколько можно?!»

Однако через некоторое время игра начинает набирать обороты. Разработчикам, кажется, удалось добиться главного: поведать игроку свою собственную историю, сохраняя при этом дух литературного источника. Сюжет занимает почти всю завязку книги, а дальше идет своей тропой. Действие, как и у Стокера, разворачивается в Трансильвании. Сюда в 20-х годах прошлого века приезжает из Ватикана святой отец Арно Морини, чтобы выяснить, достойна ли местная знаменитость, ученая и благотельница Марта Калугарул, быть причисленной к лику святых. По приезде вопрос отпадает сам собой: на фотографии у Марты какое-то уж очень страшное лицо за вуалью, а на ее теле обнаруживаются странные отметины...

Это тот редкий для Кхеопс Дракула случай, когда их история действительно интригует. Важно,

что тут очень тонко передано напряжение, чувство нарастающей опасности. В ход пошли проверенные киноприемы: камера вдруг срывается с места и показывает героя со стороны, с крыши оклепа или из окон заброшенного здания, откуда за ним следит некто (некто?) в черных перчатках. В следующую секунду с этой крыши ухнет в небо ворона, а во дворе заброшенного дома заплащывает огромная тень собаки. В какие-то моменты герой пугается вместе с нами: у него бешено бьется сердце, а дыхание становится тяжелым. При этом его постоянно мучают действительно кошмарные видения, которые у Стокера присутствуют уже на первой странице.

Даже классические Кхеопс-пазлы здесь действительно удачно вписались в тематику, а местами почти идентичные некоторым сценам романа. Мы штудлируем документы и книги, пытаемся найти пояснения в Библии, ищем рецепты, расшифровываем надписи, ведем обстоятельные беседы. Пресловутое смешивание ингредиентов в итоге отступает на второй план, пропустив вперед действительно уникальные головоломки, в которых, между прочим, нам предстоит делать ана-

- Издатель: Microcède
- Разработчик: Kheops Studio
- Платформа:
 - Dracula: Resurrection
 - Nostradamus: The Last Prophecy
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.microcede.com/fr/catalogue/50/dracula-3-la-voie-du-dragon.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
800 МГц, 128 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

лизы крови. Очень кстати прилились и фирменные достижения Kheops Studio в области организации инвентаря и работы с предметами и документами — в частности, возможность в любой момент найти нужную шпату или изучить текст/фото через увеличительное стекло.



Этот рваный ритм, когда классические квестовые упражнения чередуются пугающими сценами и учащенным сердцебиением, как оказалось, идеально подходит для приключения по мотивам «Дракулы». Отрадно и то, что сам главный кровопийца тут не бегает за героем, как обычный смертный босс в обычной игре, а терпеливо ждет нас на увлекательную интеллектуальную беседу в самом финале. ■



Посещение кладбища и разговор с могильщиком входит в обязательную программу всех квестов о Дракуле.



Алло, кардинал? Срочно пришлите сюда роту священников и камины святой воды!

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Французский Дракула снова встал из гроба. На этот раз, похоже, не зря.

ГЕМИЛЛИЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

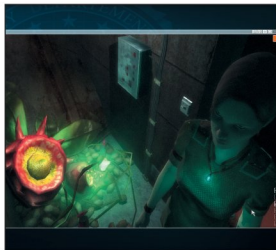
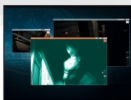
РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

EXPERIENCE 112

Жанр: квест. Издатель/разработчик: The Adventure Company/Lexis Numerique
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



Experience 112 — изысканный эксперимент над жанром квеста от французской студии Lexis Numerique. До него они уже приятно удивили своим инновационным In Memoriam и парой дополнений к нему, а в Experience 112 поставили новый опыт: отняли у игрока прямое управление персонажем и полностью изолировали от него, оставив лишь возможность следить за героем через камеры видеонаблюдения. Мы видим несчастную утканную проводами девушку Лео: она просыпается на заброшенном корабле, с трудом вспоминает подробности какого-то дико секретного проекта и едва ориентируется в темноте. Обладая пультом управления всеми системами корабля, игрок мигает лампочками, указывая Лео путь, открывает для нее отсеки, активирует нужные устройства и изучает базу данных в поисках кодов и паролей.

Взаимодействие между игроком в Experience 112 выведено на совершенно новый уровень. Лео постоянно что-то советует нам, вводит в компьютер какие-то данные, просит кинуть камерой, а когда вы после некоторого перерыва загружаете игру, говорит буквально следующее: «Наконец-то ты вернулся. Я тут прождала одна несколько часов!»

ПЕРЕВОД: Игра очень требовательна к качеству перевода и озвучиванию: большую часть времени вы проводите, штудиря данные и слушая Лео. Особенно мы опасались за девушку, которая своим голосом обеспечивала едва ли не половину всей атмосферы. Опасения оказались напрасны. Более того, голос актрисы идеально вписывается в образ, а сама она отработала просто шикарно, не бездумно зачитывая текст, а передавая все перемены настроения героини. Постарались и другие актеры. Особого уважения заслуживает работа редакторов и переводчиков, которые удивительно точно переложили весь французский текст на язык Пушкина. Здесь переведены даже надписи на зарисовках в разделе бонусов. Это совсем уж редкость.

Еще один важный момент: в оригинале в главном меню под обложивающие похоронившие мелодии звучал шаржающий женский голос. Русская версия и тут выступает на одном уровне с французской. Актриса так проникновенно произносит свою мантру: «Закрой-те глаза. Расслабьтесь! Волны убаюкивают вас... Дышите, вам хорошо!», что настроение действительно поднимается. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 4.0

ОСТРОВ СОКРОВИЩ: В ПОИСКАХ ПИРАТСКОГО КЛАДА (TREASURE ISLAND)

Жанр: adventure
Издатель/разработчик: MM Interactive/Radon Labs
Издатель в России/локализатор: Аэлита



Игра по великому роману Роберта Стивенсона «Остров сокровищ» — материал крайне сложный. С одной стороны, сама тема беспроборывная — классика все-таки. С другой — требования к качеству адаптации тоже очень высоки. Передать незабываемую атмосферу оригинала, дух настоящего приключения — задача непростая. Тем приятнее, что немцы из Radon Labs (Project Nomads помните?) с ней все-таки справились. В Treasure Island Билли Бонс, Трелони, доктор Ливси, капитан Смоллетт и, конечно, Джим Хокинс — все знакомые с детства персонажи — словно сошли со страниц книги. И дело не только в том, что Билли Бонс постоянно требует рум, Трелони и Смоллетт вечно спорят, а Джордж Мерри сквернословит. Некий точно передал практически все детали: внешний вид персонажей, манеру их речи и тембр голоса — то есть образы вышли очень достоверными. Даже пазлы сделаны так, что бьют в самую точку: мы, например, пытаемся заменить Бонсу ром водой (он же пьян, ничего не заметит!) и помогаем Сильверу готовить обед на всю команду. Удивительным образом это противоречит духу романа и отсбегина, которую позволили себе авторы. Наоборот, эпизоды, когда Джим на спор лезет на мачту или рыщет по Бристолу в поисках матросов, только огуляют специфическую романтику книги.

Единственная проблема — свойственная всему жанру условность некоторых игровых ситуаций. А вытекает она из необходимости увязать происходящее с пазлами и скриптовыми сценами — некоторые из них в результате как будто притянуты за уши. Хотя чувство неестественности происходящего возникает очень редко.

Не обошлось и без некоторых новаций. Например, все предметы тут полностью трехмерны, и их можно по-возможности крутить и рассматривать в инвентаре, на чем построено несколько головоломок.

ПЕРЕВОД: У отечественных локализаторов есть один общий недостаток: актеры на озвучке зачастую одни и те же, вне зависимости от игры. Но в данном случае знакомые голоса оказались как нельзя кстати: возникает ощущение, словно смотришь качественный мультфильм или фильм по мотивам «Острова сокровищ». Что касается самого перевода, то при всем нашем старании заметных ошибок мы не обнаружили. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 4.0

Даймон Джонс

Амулет Мира



РЕЖИССЕР

© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFL. All rights reserved. © 2008 «Бестей». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Орган продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.





ХРОНИКИ МЕЛВИНА: ПРОКЛЯТЫЕ ЭЛЬФОВ (EVERLIGHT: POWER TO THE ELVES!)

Жанр: фэнтези-комедия. Издатель/разработчик: The Games Company/Silver Style Entertainment. Издатель в России/локализатор: Руссобит-MQPI.
Полная рецензия: «Игромания» №2 2008



Everlight: Power to the Elves! — во многом похож на предыдущую работу Silver Style Entertainment — **Simon the Sorcerer 4**: здесь тоже некий современный молодой человек попадает в волшебную страну. Но обошлось без самокопирования, игра воспринимается как продолжение банкета с фирменным юмором. Здесь, например, есть говорящая лягушка-синтопик, хиппишущий продавец магической лапки и даже джинн с комплексом неполноценности. При этом игра не опускается до балагана: авторы ни на секунду не забывают об интриге и интересных разнообразных пазах.

ПЕРЕВОД: Главная претензия к локализации — не самый удачный перевод названия («Власть эльфов!» звучало бы куда острее, чем заурядное «Проклятые эльфы»). Все остальное, впрочем, в полном порядке, у локализаторов было достаточно времени, чтобы качественно сделать свою работу. Особенно удались озвучка. Каждому из двух десятков персонажей с персональными тараканами в шкафах и уникальным характером тут подобрали свой голос. И в большинстве случаев это стопроцентное попадание в образ. Лишь актриса, озвучившая эльфийку-помощницу, могла бы быть чуть понаглее и пободрее. — Кирилл Волошин



ДЕНЬ ПОБЕДЫ 2: ПЛАН СТАЛИНА (HEARTS OF IRON 2: ARMAGEDDON)

Жанр: war game. Издатель/разработчик: Paradox Interactive. Издатель в России/локализатор: 1C/Snowball Interactive.



Armageddon — пакет дополнений к хардкорному warгейму **Hearts of Iron 2** от Paradox Interactive. Те, кто не знаком с серией, могут просто представить себе **Europa Universalis** в декорациях Второй мировой войны. Правда, в **Armageddon** речь идет уже о Третьей мировой, разгоревшейся в 1946 году между СССР и США. Несмотря на скромные разговоры о мини-дополнении, измененный тут вагон и маленькая тележка. Они разнятся от корректировок интерфейса до радикального пересмотра воздушных сражений, серьезно влияющих на весь геймплей. Кроме того, возросшая роль дипломатии и шпионажа позволяет маленьким странам играть в происходящем более существенную роль.

ПЕРЕВОД: Локализация, переименовавшая **Armageddon** в «План Сталина» (месячный привет плану Путина), подоспела спустя пятнадцать месяцев после западного релиза. И на том спасибо — в **Hearts of Iron 2** на игрока обрушивается столько информации, что играть можно либо с превосходным знанием английского, либо с оксфордским словарем. Работа **Snowball Interactive** позволяет обойтись без того и без другого, хотя иногда в ней и попадаются элементы халтуры в виде непереведенных названий и характеристик. — Дмитрий Карасев



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Жанр: гоним. Издатель/разработчик: Empire Interactive/Bugbear Entertainment. Издатель в России/локализатор: Бука. Полная рецензия: «Игромания» №8 2008



Заткнуть промежутки между двухгодичной давности **FlatOut 2** и гипотетической третьей частью с помощью Xbox 360-порта **FlatOut: Ultimate Carnage** оказалось не лучшей идеей. «Старая новел»-игра выгодно отличается от предшественника похорошевшей графикой и одним новым режимом. Только вот проходить ее заново тем, кто играл во вторую часть, едва ли захочется. Даже традиционно хороший мультиплеер был заглушен при помощи сервиса **Games for Windows Live!**, подключиться к которому российскому игроку без танцев с бубном почти невозможно.

ПЕРЕВОД: Главные проблемы локализации обнаруживаются как раз при подключении к упомянутому сетевому сервису **Microsoft**. Дело в том, что «Бука» забыла положить в коробку с игрой регистрационный номер, без которого туда просто не пустят. Для того чтобы получить заветный ключик, нужно обратиться в техподдержку, приложить к письму фотографию коробки (!) и магазинного чека. Впрочем, можно использовать и ключ от любой другой игры, поддерживающей Live!, издатель которой позаботился об игроках должным образом. Сама локализация на этом фоне выглядит более-менее ровно, ведь текста здесь не так уж много. Впрочем, небольшие ошибки встречаются. — Игорь Асанов



NEED FOR RUSSIA 2

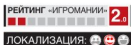
Жанр: гоночный кошмар. Издатель/разработчик: Play Publishing/K.Tech Development Team. Издатель в России/локализатор: Новый диск



Need for Russia — локальный феномен игровой индустрии: несмотря на свою очевидную убогость (геймплей и графика на уровне прошлого десятилетия; единственное отличие от прочих дешевых автоаркад — марки машин советского производства), она продается какими-то сумасшедшими тиражами.

Сиквел, конечно, не заставил себя ждать. Правда, сиквелом **Need for Russia 2** можно назвать разве что условно — кроме одной новой трассы («Чернобыль») и перерисованных моделей, ничего не изменилось. По-прежнему в строю рудиментарная физика, умственно отсталые соперники (единожды взраставшись в препятствие, они могут самозабвенно тикаться в него долгие десятки секунд) и длинные скучные уровни, которые в режиме карьеры приходится проходить дважды: сначала едем в одну сторону, затем — в противоположную. Ах да, еще тут есть новый курсор в главном меню.

ПЕРЕВОД: У нас игра вышла раньше, чем на Западе. Прямо скажем, сомнительное преимущество. Что касается перевода, то основным его достоинством по-прежнему являются номерные знаки российского образца (кстати, если верить им, все автомобили в игре зарегистрированы в Карелии). — Георгий Курган



МОТОРМ4Х



ТВОЙ ДЖИП
ТВОЯ ДОРОГА
ТВОЙ ВЫБОР

theeasyco.

gfi

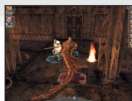
РУССКОЕ БИТ-М
WWW.RUSSOBI-M.RU

ВЛАСТЬ ХАОСА (WORLD OF CHAOS)

Жанр: ролевой однопользовательский

Издатель/разработчик: XIDER Games/Brainfactor Entertainment

Издатель в России/локализатор: Аэлита



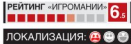
World of Chaos — игра с тяжелой судьбой. Проект вышел на немецком языке в прошлом году, но из-за многочисленных багов так и не получил ни признания, ни подобающего внимания. И очень, между прочим, зря.

World of Chaos — это прежде всего компьютерная ролевая игра, где есть не только генцид хэдов, но и возможность действительно сопереживать персонажу. Задача нетривиальная, учитывая, что играем мы за большого зеленого орка, поклоняющегося хаосу (сюжетная основа, кстати, позаимствована у венгерского фантаста Джона Колдуэлла). Это наложило свой отпечаток и на общение, и на характер заданий. Герой может обманывать, угрожать, убеждать, подмечать какие-то детали в разговоре или поведении. Сами диалоги и квесты выполнены в манере, который мы тут часто именуют «одскул» (то есть по традиции давно минувших лет, сейчас так уже почти не делают): они наивные, и не всегда понятно, куда тебя приведет очередной случайный разговор. Кроме того, задания здесь разнообразны: стандартного «собири 20 грибов мне на ужин» тут практически нет. Мы ищем следы контрабанды в порту, пытаемся помирить гоблинов и эльфов, разоблачаем лжеисцелителя, выисываем, кому в городе понадобится человеческое мясо, и даже пытаемся оживить зажившего кода — такой вот тут черный юмор.

Ролевую систему лучше всего характеризует слово «продуманная» (или «грозмоуздая», если вам так больше нравится). Здесь около трех десятков умений и способностей, 12 магических школ и проработанных спецприемов, которые нужно изучать и развивать. Наконец, боевая система представляет собой не примитивное заклинание, а редкий сегодня пошаговый режим.

Увы, у игры есть одна по-настоящему серьезная проблема: упомянутые в начале статьи баги нигде не делились, поэтому играть можно, только преодолевая глухое раздражение — перезагружаться приходится постоянно.

ПЕРЕВОД. К сожалению, русская версия не только не избавилась от многих технических огрехов, но и почему-то приобрела новые. И это при том, что, как заверили нас в «Аэлит», игра основана до последней версии. Сейчас российский издатель вроде бы ведет переговоры с немцами относительно выпуска нового патча, но будут ли они успешными — еще вопрос. К качеству самого перевода и звуку особых претензий нет, но выпуск настолько сырой версии, да еще и через год после релиза, — это просто издевательство какое-то. — Кирилл Волошин



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций. Дневная таблица состоит из двух подразделов:
1) **ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.** Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.
2) **НОВЫЕ АННОНСЫ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы размещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Полный список локализуемых игр и отечественных проектов, а также информация о тех локализованных/отечественных играх, что уже можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS. Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

- **Age of Mythology. Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Bionic Commando Rearmed**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Brothers in Arms: Hell's Highway**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Code of Honor 2: Засекреченный остров**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Cyberpunk**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Devil May Cry 4**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Dimensity: Демон войны**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Dracula 3: Адвокат дьявола**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **FIFA 09**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **GTR Evolution**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Mercenaries 2: World in Flames**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Overlord: Raising Hell**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Pure**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Snowball Interactive
- **Ship Simulator 2008**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Silverfall: Магия Земли**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Spore**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **The Abbey: Мистическое убийство**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Барона. Древний Рим**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **The Lost Crown: Призраки из прошлого**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **The Sims 2: Double Deluxe**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **The Vulture: Парижское расследование**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Warhammer Online: Age of Reckoning**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Вальмар. Охота 2008**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Бельмаш. Дополнительное издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Джек Кейн**
Рос. издатель/локализатор: Pyrocity-M и Play Ten Interactive
- **Дино-гонимик**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Катастрофа**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Конный клуб. Загадка сиреневой бабочки**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Космическая Федерация 2. Звездный страх**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive

- **Курнина. Каста**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Мартышки в космосе**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Наполеон: Эпоха завоеваний**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Операция Thunderstorm**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Пенумбра 1. Истоки зла**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **С грузом по Европе**
Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Силы зла**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Шерлок Холмс и секрет Ктулху. Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

Новые анонсы

- **Commander: Napoleon at War**
Дата: осень 2008 • Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Demigod. Битвы богов**
Дата: февраль 2009 • Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Divinity 2: Ego Draconis**
Дата: весна 2009 • Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **FIFA Manager 09**
Дата: конец 2008 • Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Incarinate**
Дата: — • Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Jumpgate Evolution**
Дата: 2009 • Рос. издатель/локализатор: Руссофт-M и GFI
- **Prey 2**
Дата: — • Рос. издатель/локализатор: 1C
- **SBK 08**
Дата: конец 2008 • Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Spy Hunter: Некуда бежать**
Дата: конец 2008 • Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Test Drive Unlimited Megapack**
Дата: конец 2008 • Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Voltage**
Дата: конец 2008 • Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Warhammer 40 000: Dawn of War — Полное издание**
Дата: 9 октября 2008 • Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Война в галактике**
Дата: весна 2009 • Рос. издатель/локализатор: Руссофт-M и Play Ten Interactive
- **Войны сакуры 2**
Дата: осень 2008 • Рос. издатель/локализатор: Аэлита
- **Гоблины 4**
Дата: февраль 2009 • Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **День Победы 3**
Дата: сентябрь 2009 • Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive

[ЭДНА и ХАРВИ]

ВЗРЫВ МОЗГА



DAEDALIC
ENTERTAINMENT

GFI

РУССОБИТ

© 2008 Daedalic Entertainment. Edna & Harvey: The Breakout and Daedalic Entertainment are registered trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 Бестей. Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

РЕКЛАМА

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с октября 2007 по сентябрь 2008

А Место	В Рост	С Название	Д Рейтинг	Е %
1		Call of Duty 4: Modern Warfare	6890	11%
2		Assassin's Creed Director's Cut Edition	5877	9,4%
3	▲1	Devil May Cry 4	5842	9,3%
4	▼1	Mass Effect	4691	7,5%
5	▲1	Crysis	3534	5,6%
6	▲4	Half-Life 2: Episode Two	3475	5,5%
7	▼2	Alone in the Dark	3286	5,2%
8	▼1	BioShock	2674	4,3%
9	▼1	The Witcher	2307	3,7%
10	▼7	King's Bounty: Легенда о рыцаре	1715	2,7%
11	▲7	Pro Evolution Soccer 2008	1152	1,8%
12	▲13	Typo3	1108	1,8%
13	▼1	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орд	1106	1,8%
14	▲1	Team Fortress 2	1086	1,7%
15	▼4	Race Driver: GRID	1083	1,7%
16	▼2	FIFA 08	1055	1,7%
17		Portal	892	1,4%
18	▼5	Gears of War	861	1,4%
19	▼3	Kane & Lynch: Dead Men	743	1,4%
20	▼1	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	662	1,2%
21	▲2	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	606	1,1%
22	NEW	FlatOut: Ultimate Carnage	602	1%
23	▼3	World in Conflict	555	1%
24	▼2	Clive Barker's Jericho	550	0,9%
25	▲1	Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm	543	0,9%
26	▲1	Medieval 2: Total War — Kingdoms	531	0,8%
27	▼6	Need for Speed: Pro Street	509	0,8%
28	▼4	Unreal Tournament 3	423	0,7%
29	▲4	Hellgate: London	339	0,5%
30	▲12	Overlord: Raising Hell	323	0,5%

По состоянию на 6 сентября в голосовании приняло участие 14105 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Пожалуй, для Call of Duty 4 сентябрь станет последним месяцем, проведенным на первой ступеньке пьедестала. В самом деле, сколько можно им восхищаться, когда у нас уже есть Spore, а совсем скоро будет и GTA 4? Или ближайшие конкуренты, наконец, доберутся до трона. Пока что наиболее стабильный рост из них демонстрирует только Devil May Cry 4, который ступенька за ступенькой приближается к вершине, уступая всего один процент Assassin's Creed. Crysis, скорее всего, уступит место новому Warhead, а Mass Effect вполне может обрести второе дыхание после выхода русскоязычного золотого издания — нормальной и пропатченной комплектации игры, в которую уже можно будет играть. Из новинок в этом месяце отметились только FlatOut: Ultimate Carnage, которого хорошо принимают скорее по старой



памяти, поскольку новая версия блекло. Словом, подождем до октября и будем надеяться, что

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с ОКТЯБРЯ 2007 по СЕНТЯБРЬ 2008. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

6 СЕНТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в НОЯБРЕ 2007 — ОКТЯБРЕ 2008. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете кратко описанные дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Galactic Civilizations 2: Twilight of the Ancients



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

По мнению адептов жанра, лучше Galactic Civilizations 2 может быть только свежий аддон к Galactic Civilizations 2. Что ж, из космоса им виднее.

Соросон * Stardock * Stardock

Devil May Cry 4



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Секатор * Capcom * Capcom

The Witcher



Рейтинг
«Мнения» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Главное явление в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции, игра года-2007.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый пук

Race Driver: GRID



Рейтинг
«Мнения» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себе в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но негнупые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автомобиль * Codemasters * Codemasters

King's Bounty: Легенда о рыцаре



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2008

Эталонный пример бережного обращения с классикой и лучшая российская игра за последние несколько лет.

RPG/Соросон * Katalini Interactive * IC

BioShock



Рейтинг
«Мнения» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Земля/VRP * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * IC

Call of Duty 4: Modern Warfare



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития скримеровых шутеров. Лучшее, вышедшее и интереснейшее: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутер * Activision * Infinity Ward * Новый пук

Mass Effect



Рейтинг
«Мнения» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непохожая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Origin Studios * IC * Newline Interactive

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо



Рейтинг
«Мнения» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2008

Продолжение «Сталкера» с новой силой вызывает споры и восторги, но в том, что он такой один, сходится почти все. А значит, играть нужно.

Action * GSC Game World * GSC World Publishing

The Orange Box



Рейтинг
«Мнения» **10**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму составляемых. Лучший игрокмульт в новейшей игровой истории.

Шутер * Valve Software * Valve Software * Giga

Guitar Hero 3: Legends of Rock



Рейтинг
«Мнения» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств пережившая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкидывают «козу» как минимум один раз.

Казуальная игра * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый пук

Assassin's Creed



Рейтинг
«Мнения» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Земля * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Аксона



Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смс-кой на номер 1211.
Сначала введите слово [games](mailto:games@igromania.ru) и только потом — текст самого сообщения

Россию все чаще выставляют в играх как агрессора, а вы по этому поводу только и делаете, что отписываете снисходительные комментарии. Вы вот и дождались: в войне с Грузией Запад представил нас как агрессора. Что, и теперь редакторы «Игромании» во главе с гр-ном Варнавским разведут ханжескую болтовню о том, что нас помнят и все хорошо? — DVOlk, +7-906-***-46-24



Артаты Tom Clancy's EndWar (на скриншоте) и C&C: Red Alert 3 крайне удачно подгадали с датой релиза: давно у нас не было таких плохих отношений с Западом.

Ситуация невеселая, но какой еще реакции можно было ожидать? Западные правительства и СМИ в большинстве своем настроены сейчас против нас, а значит, против нас будет настроено и общественное мнение. В России, в свою очередь, недолюбливают Америку, и, если бы не обстоятельство, наши разработчики вполне могли бы делать игры о том, как российский спецназ наводит конституционный порядок в центре Вашингтона. Но обстоятельство таковое, что больше всего игр продается на Западе, делать откровенно антиамериканскую или антизападную игру никто не станет.

Нынешние события (война с Грузией, похолодание отношений с Западом) могут как-то повлиять на игровую индустрию, да и на мир вообще? Как говорится, война войны, а обед по расписанию. Не хотелось бы из-за одной глупой шавки и шайки самонадеянных кретинных лишиться множества интересных игр. — Дмитрий Салюк, lupin.nw2008@mail.ru



Как это повлияет на мир, сказать не беремся — мы не провидцы и не специалисты по геополитике. А что касается игровой индустрии — да, немного повлияет. Например, украинское правительство, лучшие друзья Грузии, повысило таможенные пошлины, экспортировать диски из России на Украину теперь станет дороже. Это коснется, например, «Буки» и EA Russia. «1С» и «Новый диск» игры для украинского рынка на Украине же и печатают, поэтому им от роста пошлин будет ни жарко ни холодно.

Изучал однажды коробку от лицензионного DVD и вычитал, что срок годности диска составляет не менее 25 лет. Это что же, когда я стану стариком, то не смогу насладиться накопленной с таким трудом коллекцией игр и специальных изданий фильмов только из-за того, что все это просто превратится в груды пластиковых блинов?! Я не хочу терять мои драгоценные игры от компании «Амбер», нет, не дам! — Евгений Ильин, john.rb@mail.ru



Penguin Adventure, первая игра Хидео Кодзима.

Так ведь никто не мешает забкалить коллекцию фильмов и игр, благо жесткие диски больших объемов сейчас продаются чуть ли не по цене дошираков. Но копия — это только полдела, ее надо еще как-то запустить. Посмотрите на старые игры (80-х или хотя бы начала 90-х годов) — чтобы они заработали, приходится иногда столько промучиться, что приход в паспортный стол на фоне этого выглядит увеселительной прогулкой. Может быть, в будущем ситуация изменится, но пока мы имеем то, что имеем: если игра не периздавалась, то на новом железе и под новой операционной системой запустить ее будет сложно.

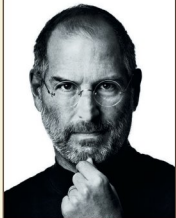
Вопрос еще вот в чем: а нужно ли будет вам эти старые к тому моменту, когда вы обзаведетесь лысиной, варикозными ногами и ревматизмом? По сравнению с играми будущего нынешние электронные развлечения будут выглядеть так же, как сейчас выглядят игры 70-80-х: убей пиксель точкой, обгони полоской другую полоску.

Некоторые разработчики, к слову, тоже против реанимации ретро. Хидео Кодзима го-

ворит, что для разработчика забвение игр — все равно что переезд на новое место: переезжая, ты как бы очищаешь свою репутацию. На новом месте никто не знает твоих истории, твоих неудач и позорных моментов. То же и с играми: откинув свое компьютеры, приставки и операционные системы отправляются на свалку истории, а вместе с ними забываются сделанные для них игры. Кодзима свои первые игры вспомнить явно не любит.

Почему на «Макинтошах» так плохо с играми? Это отличные во всех отношениях компьютеры, сделанные людьми и для людей, но вот игр на «Маках» раз-два и обчелся. — SMS с номера +7-903-***-46-89

iDon't care ABOUT VIDEO GAMES



Apple неоднократно пыталась наладить ситуацию с играми. Вспомните историю: Halo было впервые публично показано не где-нибудь, а на Macworld Conference & Expo'1999, а DOOM 3 — на Macworld Conference & Expo'2001. В конечном счете, на «Макинтошах» эти игры все-таки вышли, но уже тогда, когда они были никому не нужны. Гейб Ньюэлл (Valve) рассказывал однажды, что они не раз вели переговоры с Apple, объясняли им, что нужно сделать, чтобы «Мак» стал полноценной игровой платформой, те с энтузиазмом кивали головой и... ничего не происходило. А через год возникала новая группа переговорщиков, которой приходилось заново объяснять все

Чем сейчас занимается Джейд Реймонд? После Assassin's Creed о ней ничего не слышно? — Дмитрий Шергин, Пермь, Assassin04@mail.ru



I Am Alive

По слухам, она сейчас ведет проект I Am Alive, игру о человеке, пытающемся выжить после стихийного бедствия в Чикаго (предположительно землетрясения, но, скорее всего, не простого).

В крупных игровых компаниях Запада есть эмигранты из России и СНГ? — SMS с номера +7-985-***-85-04

Они везде есть. Наших можно найти в любой сколько-нибудь крупной компании — Crytek, Creative Assembly, THQ, Vivendi, Ubisoft, id Software, Valve, Raven Software, SEGA.

В чем отличие нерда от гика? — SMS с номера +7-917-***-46-07

Нерды одержимы наукой, компьютерами, технологиями и имеют предельно нелепый вид, примерно как у ботаников в запущенной форме (очки, модная, безукзальная одежда). Согласно канону, нерды считаются существами асоциальными, но этот момент соблюдается не всегда. В играх и литературе нерды тяготеют к фантазии.

Гики, несмотря на сходство интересов, являются противоположностями нердов. Их тоже интересуют компьютеры и технологии, но не наука. Асоциальность присуща гикам в меньшей степени, а выглядеть они могут по-разному — и как модные современные люди, и как заезтые фрики. Вот как выглядят гики: слева — умеренного толка (американская гик-икона Вероника Бельмонт), справа — экстремистского толка:



А вот уже nerd. Почувствуйте разницу:



А правда, что SEGA не японская компания? — SMS с номера +7-909-***-86-12



Японская, но когда-то была американской. История SEGA ведет свой отчет с компании Standard Games, учрежденной в 1940 году на Гавайях Мартином Блумом и Джеймсом Хамбертом. Профилями Standard Games стали игровые автоматы для скачущих американских военных. В 1951-м компания переехала в Токио, а годом позже переименовалась в SEGA Games of Japan, сокращенно SEGA.

В «Горячей линии» прошлого номера вы писали, что, вопреки распространенному мнению, Psychonauts не был провалом, а всю эту истерику по поводу неудач игры закатили, чтобы поднять хайп и привлечь внимание. А что насчет Grim Fandango, другой игры Тима Шейфера? Он тоже считается жертвой рынка. — SMS с номера +7-906-***-78-98



Grim Fandango

Тогда, в 1998 году, Grim Fandango действительно выступил плохо. Но единственно хорошая пресса и статус живой классики все же сделали свое дело, и игра наверстала упущенное за последующие годы. В одном только 2003-м, через пять лет после релиза, Grim Fandango разошелся на территории Северной Америки тиражом 95 тыс. копий, и это без учета онлайн-продаж. Суммарный же тираж Grim Fandango неизвестен, считается, что он в пределах 100-500 тыс. копий (мы думаем, что ближе к 500 тыс. или даже больше). Если это так, то 500 тыс. — вполне достойный для квеста показатель, даже с учетом неизбежной для такой старой игры ценки.

Что значит «адаптация игры под восточные рынки»? — SMS с номера +7-910-***-05-60

Имеется в виду адаптация под культурные особенности региона. Например, западные MMOG управляют обычно мышкой и клавиатурой. А азиатские — только мышкой. Дело здесь в том, что в Азии процент курящих выше, поэтому управление специально делают таким, чтобы игроки не



В Азии MMOG смотрят на вас отвсюду: с мониторов, с экранов мобильных, с автобусов, с витрин продуктовых магазинов.

оталекали на перекуры, а могли одной рукой играть, а другой курить.

В какие дни недели выходит больше всего игр? — Алексей, +7-917-***-27-04

В США крупные проекты выходят обычно во вторник, а в Европе — в пятницу.

В начале этого года полтора десятка игровых, софтверных и железных компаний сформировали PC Gaming Alliance — ассоциацию, которая должна была заняться продвижением PC как игровой платформы. Но с тех пор PC Gaming Alliance не видно и не слышно. Есть какие-то результаты? — SMS с номера +7-903-57-97

Похоже, дальше разговоров дело так и не пошло. Представители PC Gaming Alliance охотно выступают на выставках и конференциях, но никаких конкретных шагов не предпринимают. Зато недавно разразился результатами исследования, согласно которым PC и так чувствует себя неплохо: в 2008 году доходы от компьютерных игр достигли \$10,7 млрд (с учетом внеигровых рекламы и MMOG). Скорее всего, никаких действий от PC Gaming Alliance мы так и не дождемся, и организацию со временем забудут.

По правде говоря, примеры подобных инициатив в истории уже были. В середине 90-х существовала организация GamePC Consortium, объединявшая около 80 компаний. В то время шла миграция из 2D в 3D и из DOS в Windows, индустрии нужны были единые технические стандарты, и именно в рамках GamePC Consortium эти стандарты создавались.

В 2005 году Microsoft придумали программу Games for Windows. По их замыслу она должна была способствовать стандартизации и при этом стать своего рода брендом, знаком качества. Вот только стандартизации никакой толком не получилось, и бренд в итоге сжился.



Игровой мерчендайз в массе своей абсолютно бессмысленный — фигурки, плоские игрушки, футболки такие, что носить не захочешь... Есть среди этого хлама хоть что-нибудь полезное? — SMS с номера +7-903-***-56-55



Ну есть, конечно. Вот вам настоящая кружка варкрафтера — большая (28 см в высоту), металлическая, с двумя вариантами раскраски (для ордынца и для представителя Альянса). Стоит такая кружечка \$80, еще в \$33 обойдется доставка. Заказать ее можно по адресу www.3point.com/warcraftsteins.

Купил я комплект Guitar Hero 3: Legends of Rock (игру и гитару), а вот игру отдельно, без гитары, нигде не видел. Что же это получается — Guitar Hero: World Tour опять придется покупать в полном комплекте? Он ведь наверняка обойдется дороже (из-за ударной установки). — Илья Лучининов, ilya.luchik@rambler.ru

В сентябрьском номере (в рубрике Special) мы писали о Большом адронном коллайдере и рисках, которые связаны с его запуском (появление стрелек и микроскопических черных дыр). И еще намекали на параллели с Half-Life, там тоже конец света наступил из-за эксперимента физиков. Так вот, я недавно шарился по интернету и наткнулся на фотографию с человеком, очень похожим на Гордона Фримена. И он был там, у коллайдера! — SMS с номера +7-909-***-09-83



Ну что ж, по крайней мере, мы знаем, чего ожидать. Очень, кстати, символично получается: 19 ноября открывается десять лет с момента выхода Half-Life.

Недавно видел в Сети комиксы Tomb Raider, BloodRayne, Mortal Kombat и даже Earthworm Jim! А какие еще игры перебрались на страницы комиксов? — Александр Николай, Pun1sh3r2008@yandex.ru



Обложка одного из комиксов по мотивам Tron 2.0.

Dead Space (причем есть даже комиксы интерактивные, с озвучкой, они у нас в «Видеомании» были), City of Heroes, Halo, Metal Gear Solid (опять же есть интерактивный вариант — MGS: Digital Graphic Novel для PSP), Perfect Dark (был та-

кой шутер на Nintendo 64, сейчас в стане Xbox 360), Silent Hill, Sakura Taisen, Sonic, Space Quest, Street Fighter, Super Mario Adventures, Tomb Raider, World of Warcraft, Tron 2.0.

Объясните, что такое HUD? Встречал это слово несколько раз, но никак не соображу, как оно расшифровывается, и до конца не понимаю его значение. — SMS с номера +7-926-***-67-03



У шутера середины 90-х интерфейс был более грозозначки, чем у нынешних стратегий.

Head-up display (дословно: расположенный на уровне глаз интерфейс) — вот как. Это показатели здоровья, оружия, брони, датчики времени/буста, меню и мини-карты, элементы контекстно-зависимого интерфейса. В нынешних играх HUD минималистичен и малозаметен, и общая тенденция такова, что он становится еще малозаметнее и минималистичнее, интегрируется в игровую среду. Количество патронов показывают прямо на оружии, состояние здоровья героя определяется по его потрешанности и цветовой гамме.

На какой адрес надо писать, если нашел ошибку в журнале? — Илья, gotick_666@mail.ru

Пишите на write@igromania.ru, с этого адреса письма автоматически попадают всем редакторам.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с префиксом #games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 3 рубля.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Ответать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависла, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



Гитару можно использовать ту же самую, докупить придется только собственно игру и ударную установку. Владельцы Xbox 360 могут вообще использовать инструменты от Rock Band (конкурирующая серия от EA), а владельцы PS3 — набор от Rock Band 2. Инструменты от Wii-версии Rock Band с Wii-версией Guitar Hero: World Tour не совместимы.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

На примерах Square Enix, Capcom и Konami мы неоднократно убеждались, что где-то, а в Японии многочисленные

Silent Hill 3

продолжения знаменитых серий едва ли оказываются хуже своих предшественников. С Silent Hill вышло немного иначе. След за первой частью последовал великолепный сиквел, а вот третья часть оказалась беднее сюжетом и головоломками порой выдавала такие, что оставалось только зубами скрежетать, но перебивала все эти недочеты техническим исполнением. Не-

смотря на консольное происхождение (к 2003 году из PS2 выжили все соки), Silent Hill 3 демонстрировал картинку, которая была не по плечу даже самым технологичным компьютерным играм, а в плане лицевой анимации игра превзошла Half-Life 2 за год до его, Half-Life 2, релиза. Ударившийся в трип-хоп саундтрек получил такое признание, что его в итоге выпустили на от-

дельном CD. Но особенно удалась главная героиня, Хэзер: белокурая девочка-подросток, местами очень милая, местами открыто стервозная, с хрупким, характерно подростковым голосом. Если бы кто-нибудь догадался составить рейтинг самых возмездных героев игр всех времен и народов, то первые строчки этого рейтинга заняла бы она.

ДАТА ВЫХОДА

2003 год

ЖАНР

Survival horror с проблемами мировосприятия

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Konami/Team Silent

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Игры в догонялки с полицией были еще в первом Need for Speed, но именно Hot Pursuit вывел их на новый уровень и превратил в самостоятельное ответвление серии.

Need for Speed 3:
Hot Pursuit

В Hot Pursuit для штрафа или ареста достаточно было остановиться рядом с догоняющей полицейской машиной — следовательно, делать этого было никак нельзя. В отличие от первой части, полиция в Hot Pursuit была наделена двумя важными свойствами. Во-первых, конкретной целью — остановить машину нарушителя. Для этого служители закона могли его либо обогнать и заблокировать,

либо замедлить движение с помощью выставленных поперек дороги машин или шипов. Вторым подарком для полиции было долгожданное подкрепление — отдельные погоню за обогнавшим автомобилем могли вести сразу несколько машин, со всеми вытекающими отсюда приемами и последствиями. Помимо обычных ведер с гайками вроде Chevrolet Caprice Classic, парк машин доблестной поли-

ции пополнился Lamborghini Diablo SV и Corvette C5.

Все это едва ли удивит нынешнего игрока, но десять лет назад Hot Pursuit заставлял играть в себя с горящими глазами даже не месяцы, а годы напролет (двое сотрудников нашей редакции просидели за этой игрой до 2000 года включительно), а для многих он до сих пор остается лучшей гонкой на свете.

ДАТА ВЫХОДА

1998 год

ЖАНР

Психастия — бей!

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Electronic Arts/EA Canada

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Ни один из последних выпусков Game Over? не обходится без авторских квестов. В этот раз

Dare to Dream

опасность пришла откуда не ждали.

Dare to Dream занимает особое место в биографии Клиффби: в отличие от своей главной, как он сам не раз говорил, гордости (Gears of War), о своих первых играх он вспоминает с неохотой. «На Dare to Dream я выместил весь свой юношеский негатив. Продался она, если не ошибаюсь, тиражом копий в

леть...» — высказался однажды Клиффби.

Это субернатная, будто бы нарисованная в MS Paint вариация на тему Myst, авантюра от первого лица, главный герой которой, десятилетний Тайлер Норрис, путешествует по своим снам. «Сюрреализм», «гротеск» и прочие слова, которыми принято выражать невозможность толкования подростковых сновидений

женским сонником, действительно подходят под описание этой игры. И не так уж она плоха, как говорит о ней Клиффби. В одном он прав: названия локаций «Река печали» и «Лес мучений» с головой выдают нежный возраст автора (сейчас Блехинский тридцать три, считайте сами, сколько ему было на момент выхода Dare to Dream). Впрочем, шутеры у него в любом случае получаются лучше.

ДАТА ВЫХОДА

1993 год

ЖАНР

Авантюра Клиффби Блехинский

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Eric MegaGames

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Оригинальные Super Mario Bros. были достоянием каждого дома, в котором жила Nintendo Entertainment System (Dendy) — а

Super Mario Bros. 3

виде отдельного картриджа или в составе какого-нибудь сборника «9999 в 1». В третий же част, фактически являющийся началом первой, был весь спектр классических испытаний, выпадающих на долю каждого уважающего себя героя. Марио предстояло в прямом смысле пройти огонь, воду и трубы, пусть и не

медные, но — в мире Pipe Land. В перерывах между путешествиями по мирам можно было сыграть в несколько мини-игр, по итогам которых инвентарь (а он тоже был) героя пополнялся новыми костюмами и power-ups. Например, костюм Tanooki обращал Марио в статую добродушного бодхисаттвы Кшитигарбха,

которая, в свою очередь, превращала в камень всех коснувшихся нее врагов. Насколько удачной была эта игра, расскажут цифры: за двадцать лет продажи восемь миллионов копий на множестве платформ, начиная с NES и заканчивая Game Boy Advance. Без сомнения, лучшая игра серии.

ДАТА ВЫХОДА

1988

ЖАНР

Спасение принцессы как дело всей жизни

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Nintendo/Nintendo EAD



Thief: The Dark Project

ДАТА ВЫХОДА 1998 год
ЖАНР Стелс-экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Eidos Interactive/Looking Glass Studios



10 AET

В то время как мы со стра-
 ный месяц говорим о новом поко-
 лении экшенов, апеллируем к по-
 нятиям типа «шутер 2.0», наша
 рубрика в очередной раз напоми-
 нает, что все новое — не более
 чем хорошо забытое старое. Бра-
 вите внимание хотя бы на то, на-
 сколько четко разграничивается
 механика игры в одиночном ре-
 жиме и мультиплеере, и станет ясно,
 как вбиваются и неоднозначны эк-
 шены от первого лица.

Десять лет назад в этом жан-
 ре был период мощных тектони-
 ческих сдвигов. Одной из первых
 ласточек стал **Tom Clancy's**
Rainbow Six (см. рубрику Game
 Over? в «Игромании» №8/2008),
 симулятор спецназа, где акцент

был сделан на игру
 в команде, аккурат-
 ность и осторож-
 ность. В то же самое
 время **Looking**
Glass Studios, про-
 славившаяся хитом
System Shock,
 представила свое
 видение «умного»
 экшена, назвав его
 first-person sneaker
 (от англ. to sneak —
 красться).

Н е
 вступать в бой пер-
 вым, оста-
 ваться в
 тени, не издавать лишних звуков
 — на этих принципах держится
 карьера каждого профессиональ-
 ного вора. А еще дерзость и
 внимательность — об этих качес-
 твах приходилось вспоминать
 каждый раз, когда загружался
 один и тот же сейф, для понятности
 переименованный во что-ни-
 будь вроде «N@r@! ohrana и
 dverg». Как и в реальности, наш
 вор, художественный субъект в черной
 накидке, хоть и был вооружен до
 зубов, но выстоять в открытом
 бою против многочисленной охраны
 не мог. Однако стоило только
 понять всю, простите, «воровскую
 кухню», и жить становилось лег-
 че. В крошечной тьме, за которую

Самые древние стелс-экшены в мире

005 (1981). Одна из первых разра-
 боток SEGA для аркадных автоматов.
 Главному герою, агенту 005, нужно не-
 замедлительно вынести из здания секретные
 документы и доставить их к вертолету.

Castle Wolfenstein (1981). Пер-
 вый стелс-экшен для домашних ком-
 пьютеров: побег из нацистского плен-
 на со всеми вытекающими, впослед-
 ствии вдохновивший **id Software** на
 разработку понятного чего. По меркам
 1981 года, игра вышла наворочен-
 ная — подбор ключей к дверям, поиск патронов и провианта.

Metal Gear (1987). Не нуждающийся в представлении дедушка
Metal Gear Solid, полностью сформировавший концепцию жанра.
 Здесь вам и глядящие в оба охранники, и злые собаки, и радио-
 связь, и хитрые ловушки — например, пол под током. А проветки
 лазерных лучей с помощью сигаретного дыма? Ай да Кодзима...



сойдет и небольшая тень, заме-
 тить вора практически невозмож-
 но. Так же невозможно, как и
 услышать, что он проползает на
 короточках за спиной у охраны.
 От удара дубинкой по голове любой
 стражник осядет на руках — не
 забудьте оттащить бездыханное
 тело подальше от посторонних
 глаз.

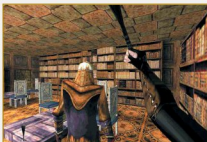
Любая задача в Thief имела чет-
 кое и красивое решение, а порой и
 несколько. Например, в колчане у
 вора лежало несколько связок
 стрел на все случаи жизни: боевые

(с ними все ясно), водные (тушить
 факелы и смывать с пола и стен
 кровь), шумовые (чтобы сдвинуть с
 мест засидевшихся охранников),
 стрелы из мха (для застилки особо
 «громких» поверхностей вроде же-
 лезных полов) — наконец, стрелы с
 веревками, цепляющиеся за дере-
 вянные балки (верный способ про-
 никнуть в замок в обход всей охраны).
 В случае крайней необходи-
 мости в ход всегда можно пустить
 меч, но как убить мечом зомби? На
 такие случаи есть запас связей во-
 ды — одного флакона обычно хватало
 для специальной стрелы, убивающей
 зомби с первого раза. Словом, все в
 работе вора было складно и ладно —
 даже наворочанное в ходе миссий
 золото с пользой шло на покупку снаряже-
 ния для следующих испытаний.

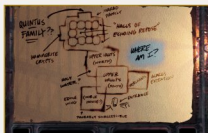
Успех первой части Looking
 Glass с еще большим вдохновле-
 нием продублировали в синкле с
 подзаголовком **The Metal Age**
 (2000), после чего большая часть
 компании перешла под крыло **Ion**
Storm Austin, но и там не успоко-
 лась, результатом чего стал **Thief: The**
Deadly Shadows (2004), по-
 следняя на данный момент игра се-
 рии. По иронии судьбы, те же де-
 сять лет назад свой вклад в жанр
 стелс-экшена внесла компания **Konami** — о
Metal Gear Solid вы читали здесь
 несколькоми номерами ранее. Засим
 краткий курс истории самого
 осторожного и смелого от-
 ветвления жанра экшена можем
 считать завершенным. Играйте с
 умом и не лезьте на рожон — по-
 мните, что ваш герой всего лишь
 обычный человек, хоть и не без ко-
 зырных карт в руках.



Сейчас этого бедолагу убьют, а нам останется только стелать с
 прилавка все, что успеем, и быстро отойти в тень — убить-то на
 самом деле хотели нас.



Вот уберем лишнего свидетеля, и можно будет спокойно обши-
 рить комнату.



Ну и где мы, черт побери, сейчас находимся? Карта в Thief хоть
 и ползучая, но доверять ей до конца нельзя.



Судя по наведенному шороху, нас кто-то опережает.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

Яблочный конкурент

Компания Creative представила плеер ZEN Mosaic



Побороть компанию Apple на рынке MP3-плееров практически невозможно — iPod уверенно оккупировал все позиции и не собирается их сдавать. Чтобы выжить, другим производителям приходится выпускать действительно оригинальные продукты. Новый Creative ZEN Mosaic — отличный тому пример.

Дизайнеры Creative постарались на славу: благодаря необычной фактуре передней панели плеер смотрится свежо и ярко, выделяется на фоне конкурентов. Технические характеристики тоже не отстают — ZEN Mosaic оснащен 1,8-дюймовым цветным дисплеем, умеет воспроизводить аудиофайлы (MP3, WMA, WAV, Audible), видеоролики (AVI) и показывать фотографии (JPEG). В продаже ожидаются модификации с 2, 4, 8 и 16 Гб памяти. На задней панели плеера расположен динамик. Кроме того, привлечь внимание публики должны FM-приемник и встроенный диктофон.

Intel бьется Nehalem

Новые процессоры могут «убить» продажи Penryn

Выставка Intel Developer



Форум (форум для разработчиков, который проводится Intel дважды в год в Калифорнии, периодически гостит и в других городах мира) принесла немало сюрпризов. Представители Intel много говорили о будущей линейке процессоров Nehalem. Они рассказали об улучшениях, нововведениях, потрясающих многопоточных возможностей, но не показали ни одного результата тестов.

Странно, не правда ли? Прежде микропроцессорный гигант не стеснялся говорить о скорости своих будущих ЦП. Более того, со времен выхода самой первой микроархитектуры Core это делалось регулярно.

Поведение Intel не осталось без внимания журналистов. Ходят слухи, что компания попросту боится рассказывать о скорости Nehalem. Они думают, что это в прямом смысле «убьет» продажи процессоров существующего поколения Penryn. Ведь тогда каждый пользователь поймет одну простую вещь: нет смысла тратить на Core 2 Duo или Core 2 Quad сейчас, если уже совсем скоро можно будет сменить всю платформу разом.

Зеленый свет

Компания NVIDIA разрешит SLI на Intel X58 Express

NVIDIA опоздала к разделу праздничного пирога под названием Intel Nehalem. Из-за разногласий с Intel представить SLI-чипсет nForce с поддержкой новых процессоров у нее не получится. Выход лишь один: лицензировать технологию SLI для чипсетов Intel.

Как известно, вместе с процессорами под кодовым именем Bloomfield (настоящая версия Nehalem) появится мощный чипсет Intel X58 Express с поддержкой AMD CrossFire. Отдать столь важный сегмент на откуп конкурентам NVIDIA просто не могла. Поэтому на выставке Visiona калифорнийцы объявили о начале сертификации Intel X58 Express для поддержки технологии SLI.

Разумеется, лицензия будет стоить довольно дорого. С другой стороны, платы получат вроденную совместимость со SLI, без необходимости установки дорогого и прожорливого чипа nForce 200. Сертифицировать другие чипсеты NVIDIA пока не планирует.

Компьютерная демография

Число пользователей компьютеров неустойчиво растет

Аналитики Gartner

(всемирно известная компания, занимается исследованиями и прогнозами в сфере IT-технологий) подсчитали, что количество компьютеров на планете Земля перевалило за отметку в один миллиард. При этом уже к 2014 году их число вырастет вдвое.

Сейчас больше 60% системных блоков установлено в развитых странах с населением 15% от общемирового. Однако второго миллиарда компьютеры достигнут за счет пользователей развивающихся государств — через шесть лет им будет принадлежать 70% компьютерного парка.

Одновременно все острее встает вопрос утилизации неисправных и устаревших систем. Без соответствующих национальных программ мы очень скоро будем в буквальном смысле погребены под горами электронного мусора — только в 2008-м на свалке окажется 35 млн компьютеров, и с каждым годом это число будет увеличиваться.



Человеческие батарейки

Новые технологии зарядки мобильных устройств

Небольшая компания из американского штата Айдахо предлагает использовать кинетическую энергию, вырабатываемую при ходьбе, беге и даже вождении автомобиля, для подзарядки мобильных девайсов. Сама идея не нова: вспомните хотя бы советские фонарики-жужжалки. Однако парня



из M2E Power обещают более высокую эффективность — КПД в несколько раз выше, чем у альтернативных решений.

Зарядник появится в продаже ближе к зиме по цене порядка 1000 рублей. Разработчики пишут, что 6 часов успешной ходьбы достаточно, чтобы зарядить телефон для 30-60 минут разговора. Будем надеяться, что при беге и вождении авто зарядка будет идти поустерее: обычный городской житель 6 часов и за неделю-то не находит.

Итоги конкурса компании Cooler Master «Охладись!»

COOLER MASTER



Пришла пора подвести итоги творческого конкурса от компании Cooler Master.

Вот авторы трех самых оригинальных идей по борьбе с летней жарой:

1 место — Денис Юрьев, denis@b@... Приз — флагманский корпус Cooler Master Cosmos S.

2 место — Денис Наумов, den.rus1992@... Приз — мощный блок питания Cooler Master Silent Pro M.

3 место — Илья Пикунев, sobanja@... Приз — процессорный кулер Cooler Master Z600.

Новый дом для Xbox 360

Lian Li выпустила корпус для приставки Microsoft



Многим очень не нравится шумный привод и непродуманная система охлаждения Xbox 360. Именно для них компания Lian Li представила элегантное решение всех проблем — корпус PC-XB01. Он станет отличной заменой оригинальному пластиковому кейсу от Microsoft.

Внутреннее пространство PC-XB01 охлаждает 120-миллиметровый вентилятор, широкие лопасти которого обеспечивают достаточную вентиляцию, сохраняя низкий уровень шума. Отоек оптического привода обклеен звукопоглощающей пеной, чтобы звук вращающегося диска не отвлекал от жарких баталий. Разумеется, есть пара недостатков. Во-первых, переместить начинку Xbox 360 в новый корпус не так просто — придется постараться. Во-вторых, после разборки автоматически аннулируется гарантия на приставку. Зато взамен вы получите стильное обложение из анодированного алюминия с продуманной системой охлаждения. В следующем номере «Игромании» ждите более подробный обзор корпуса Lian Li PC-XB01.

Мультимедийный монстр

Nikon D90 — первая зеркалка с возможностью записи HD-видео!



Японская фирма Nikon официально представила фотокамеру последнего поколения — Nikon D90.

Камера обрела новый 12,3-мегапиксельный сенсор. Данные обрабатывает мощный встроенный процессор EXPEED, а результаты отображаются на ярком 3-дюймовом дисплее с поддержкой Live View (кадрирование при помощи дисплея). Новинка оснащена 11-точечной системой фокусировки, умеет делать фотографии в темноте на ISO вплоть до 6400. Но главная особенность Nikon D90 совсем в другом...

Впервые за все время существования у цифровых зеркалок Nikon появилась возможность записи видео. Устройство поддерживает кодирование в формат AVI с разрешением до 1280x720 при 24 кадрах в секунду.

Ожидается, что D90 будет чрезвычайно популярна среди поклонников Nikon. В комплекте с объективом 18-105mm f/3.5-5.6G ED VR камера стоит \$1300.

Новости одной строкой

- В продажу поступил навигатор Navitel TS140 с 3,5-дюймовым дисплеем и поддержкой карт от компании Navitel.
- На выставке Nvision был показан выносной блок ZOTAC NITRO, который позволит дистанционно управлять частотами видеокарт GeForce.
- Intel перенесла выход ЦП со встроенным графическим ядром на 2010 год. По словам представителей компании, пользователи еще не готовы к появлению подобных устройств. Хотя, видимо, Intel просто не успевает.
- Компании Sony и PNY озвучили оригинальную идею — распространять фильмы на USB-флешках. Первым фильмом, который выйдет на столь необычном носителе, станут «Охотники за привидениями».

Железный софт на DVD

Видеокарты

- AMD avivo 8.8 — видеоконвертер для карт серии Radeon HD под Windows XP.
- AMD Catalyst 8.8 — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- ATI Tray Tools 1.3.6.1053 — альтернативная утилита для настройки видеокарт от AMD.
- NVIDIA GeForce 175.19 — драйвера для видеокарт серии GeForce 5/6/7/8/9 под Windows XP.
- RivaTuner 2.10 — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- TechPowerUp GPU-Z 0.2.7 — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- Realtek AC'97 A4.05 — драйвера для аудиокодеков класса AC'97 от Realtek.
- Realtek HD Audio R2.02 — драйвера для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- ASUS PC Probe 2 1.04.52 — мониторинг системных плат ASUS.
- ASUS Update 7.14.02 — прошивальщик BIOS любой из системных плат ASUS.
- GIGABYTE @BIOS B.8.0617.1 — прошивает BIOS любой системной платы GIGABYTE.
- GIGABYTE EasyTune5 B8.0708.1 — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- Intel Chipset Software Installation Utility 9.0.0.1011 — универсальные драйвера для плат на базе чипсетов Intel.
- MSI Dual CoreCenter 2.0.3.2 — фирменная утилита для материнских плат компании MSI.

Оптические приводы и жесткие диски

- CrystalDiskMark 2.16 — измерит производительность вашего винчестера.
- HD Tune 2.55 — тестирует любой носитель и покажет его скорость.
- Hitachi Drive Fitness Test 4.14 — тестирование и настройка винчестеров от Hitachi.
- NERO CD/DVD Speed 4.7.7.15 — измерит скорость вашего дисковода и раскажет все о диске.

Системные утилиты

- CPU-Z 1.47 — определит любой процессор, чипсет и память.
- EVEREST Ultimate Edition 4.50 — культовая программа для диагностики ПК.
- SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.15.14.24) — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- SpeedFan 4.35 — повелитель всех вентиляторов.



КРАСНАЯ АРМИЯ ВСЕХ СИЛЬНЕИ

Radeon HD 4870 X2 и самые быстрые видеокарты сезона

Алексей Горбунов

Всего пару месяцев назад мы проводили испытания для лучших видеокарт лета. Прошло не так много времени, однако ситуация на графическом рынке снова изменилась, причем довольно-таки сильно. AMD отметила новым флагманом, резко пополнив вниз цены на топовые решения NVIDIA, а вместе с ними потеряли в рублях и платы среднего звена. Плюс к тому именно осенью выйдут громкие игровые хиты нынешнего года — это ли не повод для апгрейда? В общем, представляем вашему вниманию обновленный и дополненный тест современных графических плат.

Ночной кошмар NVIDIA

AMD решила окончательно добить своего неизменного конкурента. В июне она представила чрезвычайно успешную серию Radeon HD 4800, которая предельно наглядно показала NVIDIA, что у нее по-прежнему есть сильный соперник. И вот теперь, akurat перед началом осеннего сезона, свет увидела плата Radeon HD 4870 X2.

Сказать о X2 особо нечего: очередная двукратная видеокарта, построенная на паре 750-мегагерцевых чипов RV 770 — тех, что используются в Radeon HD 4870. Суммарные характеристики внушают уважение: 1600 потоковых процессоров, 80 текстурных блоков и 32 блока растеризации. На каждое из ядер приходится по 1 Гб памяти GDDR5 с эффективной частотой 3,6 ГГц. Это, пожалуй, единственное серьезное нововведение, ведь одночиповая тезка оснащалась всего 512 Мб.

На Radeon HD 4870 X2 установлена массивная система охлаждения из пары радиаторов и турбинного вентилятора, накрытых пластиковым кожухом. По внешнему виду и размерам ее не отличить от кулера Radeon HD 3870 X2 — флагмана трехтысячной серии AMD. В режиме высокой нагрузки HD 4870 X2 потребляет порядка 350 Вт энергии, поэтому на плате дополнительно распаяны два разъема питания. Комментарий по рекомендуемому БП, думаем, очевидны: если задумали покупать такую видеокарту, запаситесь хотя бы 700-ваттным блоком.

А что же NVIDIA? Калифорнийцы решили без боя не сдаваться. Первым делом они серьезно снизили цены на свои high-end-видео-

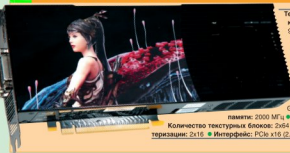
карты из 200-й серии. Если на момент появления GeForce 280 GTX стоил сумасшедшие 20000 рублей, то сейчас цена начинается уже с 13500 рублей. GeForce GTX 280 можно найти за 9000-10000 рублей, что тоже неплохо.

Далее последовал отталкивающий маневр под названием NVIDIA PhysX, который навязывали едва ли не насильно. Бесконечные анонсы, логотипы PhysX на коробках с графическими платами, якобы заслабная производительность — чего только не обещали. Оперативно появились и драйвера с поддержкой PhysX для трех последних поколений видеокарт.

Наконец, компания разродилась гигантским GeForce Power Pack. В него, помимо свежих драйверов, вошло несколько утилит, демонстрирующих преимущества тех-

нологии, клиент программы Folding@Home (куда же без нее), специальный мод для игры Unreal Tournament 3 и бета-версия видеоконвертера badaboom. Из этого интерес вызывает разве что badaboom — уже на стадии беты программа здорово справляется с кодированием роликов силами видеокарт NVIDIA. Преимущество в скорости по сравнению с наиболее быстрыми десктопными процессорами весьма существенно. Но, спешите радоваться, удовольствие будет платным. Даже простая версия конвертера стоит денег — порядка 750 рублей, а за badaboom Pro с поддержкой HD-разрешений попросят 2500 рублей. Будем надеяться, что диск с заветной программой можно будет найти в коробках с новыми видеокартами.

ASUS EN9800GX2/G/2DI/1G



Технические характеристики:
 • Ядро: NVIDIA GeForce 9800 GX2 • Количество транзисторов: 2x754 млн
 • Техпроцесс: 65 нм
 • Количество потоковых процессоров: 2x128
 • Частота ядер: 600 МГц
 • Частота потоковых процессоров: 1500 МГц
 • Тип, объем памяти: GDDR3, 2x512 Мб • Частота памяти: 2000 МГц • Шина данных: 2x256 бит
 • Количество текстурных блоков: 2x54 • Количество блоков растеризации: 2x16 • Интерфейс: PCIe x16 (2.0) • Цена: от 18000 руб.

AMD Radeon HD 3870 X2



Технические характеристики:
 • Ядро: AMD Radeon HD 3870 X2
 • Количество транзисторов: 2x666 млн • Техпроцесс: 55 нм
 • Количество потоковых процессоров: 2x320
 • Частота ядер: 825 МГц
 • Частота потоковых процессоров: 825 МГц
 • Тип, объем памяти: GDDR3, 2x512 Мб
 • Частота памяти: 1800 МГц

• Шина данных: 2x256 бит • Количество текстурных блоков: 2x16 • Количество блоков растеризации: 2x16
 • Интерфейс: PCIe x16 (2.0) • Цена: от 8500 руб.

GIGABYTE GV-N98XP-512H-B



Технические характеристики ● Ядро: NVIDIA 9800 GTX+ ● Количество транзисторов: 754 млн ● Техпроцесс: 55 нм ● Количество потоковых процессоров: 128 ● Частота ядра: 738 МГц ● Частота потоковых процессоров: 1836 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 512 Мб ● Частота памяти: 2200 МГц ● Шина данных: 256 бит ● Количество текстурных блоков: 64 ● Количество блоков растеризации: 16 ● Интерфейс: PCIe x16 (2.0) ● Цена: от 7500 руб.

GIGABYTE GV-N28-1GH-B



Технические характеристики ● Ядро: NVIDIA GeForce GTX 280 ● Количество транзисторов: 1,4 млрд ● Техпроцесс: 65 нм ● Количество потоковых процессоров: 240 ● Частота ядра: 602 МГц ● Частота потоковых процессоров: 1296 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 1024 Мб ● Частота памяти: 2200 МГц ● Шина данных: 512 бит ● Количество текстурных блоков: 80 ● Количество блоков растеризации: 32 ● Интерфейс: PCIe x16 (2.0) ● Цена: от 13500 руб.



Palit Radeon HD 4850 Sonic

Технические характеристики ● Ядро: AMD Radeon HD 4850 ● Количество транзисторов: 956 млн ● Техпроцесс: 55 нм ● Количество потоковых процессоров: 800 ● Частота ядра: 695 МГц ● Частота потоковых процессоров: 685 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 512 Мб ● Частота памяти: 2000 МГц ● Шина данных: 256 бит ● Количество текстурных блоков: 40 ● Количество блоков растеризации: 16 ● Интерфейс: PCIe x16 (2.0) ● Цена: от 4700 руб.

Palit GeForce 9800GT Sonic



Технические характеристики ● Ядро: NVIDIA GeForce 9800 GT ● Количество транзисторов: 754 млн ● Техпроцесс: 65 нм ● Количество потоковых процессоров: 112 ● Частота ядра: 650 МГц ● Частота потоковых процессоров: 1625 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 512 Мб ● Частота памяти: 1900 МГц ● Шина данных: 256 бит ● Количество текстурных блоков: 56 ● Количество блоков растеризации: 16 ● Интерфейс: PCIe x16 (2.0) ● Цена: от 4700 руб.

RAZER
piranha™
Gaming Headset



**ВЫЗЫВАЮ ОГОНЬ
НА СЕБЯ**

Наушники с микрофоном Razer Piranha™ разработаны специально для тех, кто живет игрой. Их богатые функциональные возможности обеспечивают реалистичный звук, который удовлетворит потребности самого взыскательного игрока. Будь во всеоружии и держи руку на пульсе.

Приходи на **Игромир 2008**
6-9 ноября и
получи сувенир от Razer
(навильон 57, стенд A8)

POWERED BY
RAZER

ТЕСТОВЫЙ СТЕД

Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, L2 8 Мб)
Материнская плата	ASUS Rampage Formula (Intel X48 Express, LGA 775, DDR2-1200, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, FDD, GbLAN, Sound, USB, FireWire, ATX)
Память	4x1024 Мб Corsair CM2X1024-8500C5 DDR2 (1066 МГц, 5-5-5-15)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS 400 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод	Nec DV-8800C (IDE)
Блок питания	FLOSTON ENFP-1050W (1050 Вт)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 9.0.0.1008
Драйвера видеокарт	AMD Catalyst Software Suite 8.8 NVIDIA GeForce 177.92
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition, Service Pack 1

Новые лица
и старые знакомые

Компания на тесты у нас подобрала на редкость разнообразную. Звезда первой величины — это, конечно же, **SAPPHIRE HD 4870 X2**. Также двухкубовые модели были представлены **ASUS EN9800GX2/G2/2DI/1G** и **AMD Radeon HD 3870 X2** — мощными, но стремительно устаревающими платками. В полном составе представлено 200-е семейство карточек NVIDIA: **GIGABYTE GV-N28-1GH-B** в роли старшей и ее преемница **XFX GeForce 260 GTX 896MB DDR3 Standard**. От предыдущего, 9800-го поколения выступают: **GIGABYTE GV-N98XP-512H-B** — стандартная плата на ядре GeForce 9800 GTX+, **Palit GeForce 9800GT Sonic** — разогнанная модель с фирменной системой охлаждения. Закрывают список платы на самых востребованных чипах этого лета: **Palit Radeon HD 4850 Sonic** и **SAPPHIRE HD 4870**.

Специально для этих тестов мы отказались от разрешения 1280x1024. Логика следующая. Во-первых, мощные платы предназначены исключительно для высоких настроек. Во-вторых, на малых разрешениях не наблюдалась процессорозависимость результатов, то есть производительность нескольких видеокарт была примерно одинаковой. Страшно сказать, но стеновый Intel Core 2 Extreme QX6850 оказался слишком слаб, чтобы вытянуть наших подопечных. Ждем Nehalem...

Победитель в красном

Ну а теперь все внимание на результаты. Да, друзья, компании AMD это удалось: **SAPPHIRE HD 4870 X2** — наихудшей платой нашего забега, и точка. Нельзя не отметить отличную масштабируемость новых Radeon'ов. В **Devil May Cry 4** и **Call of Duty 4: Modern Warfare** прирост производительности у X2 по сравнению с HD 4870 достигает 90%! Феноменальный показатель для Crossfire-плат.

Победу AMD немного скрашивают два момента. Во-первых, ее новый продукт очень сильно греется: под нагрузкой температура ядер может достигать 90 градусов Цельсия. А во-вторых, **Radeon HD 4870 X2** — не только скоростная, но и дорогая плата. Ее цена начинается от 17500 рублей, но даже за такие деньги ее вряд найдешь в продаже. Скорее всего, она обойдется вам в 18000-19000 или даже больше.

Если не хочется тратить уйму денег, то можно взять **SAPPHIRE HD 4870** или **FXF GeForce 260 GTX 896MB DDR3 Standard**. Обе платы быстрые, греются и шумят примерно одинаково. Вторая немного дороже первой, но и по скорости ее обгоняет. В свежем «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» платы

GeForce GTX 260 показывают себя с очень хорошей стороны.

Среди доступных видеокарт вне конкуренции остается **Radeon HD 4850**. Плата **Palit Radeon HD 4850 Sonic** за 4700 рублей — наглядный тому пример. Она уверенно обгоняет равноценную **Palit GeForce 9800GT Sonic** и идет наравне с более дорогой **GIGABYTE GV-N98XP-512H-B**.

FUTUREMARK 3DMARK06 1.1.0 (CPU SCORE 4350)

Модель видеокарты	SM 2.0	SM 3.0	Overall
ASUS EN9800GX2/G2/2DI/1G	5865	7361	15342
AMD Radeon HD 3870 X2	6349	7763	16110
GIGABYTE GV-N98XP-512H-B	6068	6173	14361
GIGABYTE GV-N28-1GH-B	6219	7046	15278
Palit Radeon HD 4850 Sonic	5068	6043	13322
Palit GeForce 9800GT Sonic	5717	5445	13340
SAPPHIRE HD 4870	5490	6723	14396
SAPPHIRE HD 4870 X2	6292	8901	17062
FXF GeForce 260 GTX 896MB DDR3 Standard	6201	7767	15991

SAPPHIRE HD 4870



Технические характеристики:

- Ядро: AMD Radeon HD 4870
- Количество транзисторов: 956 млн
- Техпроцесс: 55 нм
- Количество потоковых процессоров: 800
- Частота ядра: 750 МГц
- Частота потоковых процессоров: 750 МГц
- Тип, объем памяти: GDDR5, 512 Мб
- Частота памяти: 3600 МГц
- Шина данных: 256 бит
- Количество текстурных блоков: 40
- Количество блоков растеризации: 16
- Интерфейс: PCI-e x16 (2.0)
- Цена: от 8500 руб.

SAPPHIRE HD 4870 X2



Технические характеристики:

- Ядро: AMD Radeon HD 4870 X2
- Количество транзисторов: 2x956 млн
- Техпроцесс: 55 нм
- Количество потоковых процессоров: 2x800
- Частота ядра: 750 МГц
- Частота потоковых процессоров: 750 МГц
- Тип, объем памяти: GDDR5, 2x1024 Мб
- Частота памяти: 3600 МГц
- Шина данных: 2x256 бит
- Количество текстурных блоков: 2x40
- Количество блоков растеризации: 2x16
- Интерфейс: PCI-e x16 (2.0)
- Цена: от 17500 руб.

FXF GeForce 260 GTX 896MB DDR3 Standard



Технические характеристики:

- Ядро: NVIDIA GeForce 260 GTX
- Количество транзисторов: 1.4 млрд
- Техпроцесс: 65 нм
- Количество потоковых процессоров: 192
- Частота ядра: 576 МГц
- Частота потоковых процессоров: 1242 МГц
- Тип, объем памяти: GDDR3, 896 Мб
- Частота памяти: 2000 МГц
- Шина данных: 448 бит
- Количество текстурных блоков: 64
- Количество блоков растеризации: 28
- Интерфейс: PCI-e x16 (2.0)
- Цена: от 9500 руб.

Новейшая серия Palit Radeon HD 4850 Sonic

В серии графических ускорителей Palit Radeon HD 4850 используется уникальная система охлаждения собственной разработки, эффективнее отводящая тепло. Наслаждайся великолепной графикой в современных играх с Palit Radeon HD 4850 и забудь о шуме и перегреве!

Решения



Система Охлаждения
Собственной Разработки

HD 4850 1GB Sonic **Overclocking Edition**



Память 1024MB/256bit GDDR3
Поддержка Dual-Dual-Link DVI и TV-Out

- Зависимый разгон
- Система охлаждения на тепловых трубках
- Управление скоростью вращения вентилятора
- 3-фазный преобразователь питания

HD 4850 Sonic **Overclocking Edition**



Память 512MB / 256bit GDDR3
Поддержка Dual-Dual-Link DVI и TV-Out

- Зависимый разгон
- Система охлаждения на тепловых трубках
- Управление скоростью вращения вентилятора
- 3-фазный преобразователь питания

HD 4850



Память 512MB/256bit GDDR3
Поддержка Dual-Dual-Link DVI и TV-Out

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Модель видеокарты	Max + AF 16x, AA 4x	Max + AF 16x, AA 8x	Max + AF 16x, AA 8x	Max + AF 16x, AA 8x
Разрешение	1600x1200	1920x1200	1600x1200	1920x1200
ASUS EN9800GX2/G/2DVI/G	42	40	34	31
AMD Radeon HD 3870 X2	37	31	31	28
GIGABYTE GV-N96XP-512H-B	32	20	17	10
GIGABYTE GV-N28-1GH-B	46	36	34	37
Palit Radeon HD 4850 Sonic	31	27	30	26
Palit GeForce 9800GT Sonic	27	20	16	9
SAPPHIRE HD 4870	37	32	31	25
SAPPHIRE HD 4870 X2	44	43	41	39
XFX GeForce 260 GTX 896MB DDR3 Standard	43	34	32	27

Разрешение	1600x1200	1920x1200	1600x1200	1920x1200
ASUS EN9800GX2/G/2DVI/G	85,3	79,5	72,6	56,4
AMD Radeon HD 3870 X2	88,2	63,5	55,2	47,1
GIGABYTE GV-N96XP-512H-B	65,4	57,7	55,4	47,3
GIGABYTE GV-N28-1GH-B	89,2	80,0	79,5	69,5
Palit Radeon HD 4850 Sonic	57,7	45,9	47,7	42,1
Palit GeForce 9800GT Sonic	58,5	51,5	50,2	43,4
SAPPHIRE HD 4870	84,9	73,2	75,8	65,3
SAPPHIRE HD 4870 X2	140,4	130,7	127,8	118,1
XFX GeForce 260 GTX 896MB DDR3 Standard	85,4	73,5	77,3	67,1

Разрешение	1600x1200	1920x1200	1600x1200	1920x1200
ASUS EN9800GX2/G/2DVI/G	106,4	98,6	85,5	73,8
AMD Radeon HD 3870 X2	71,1	67,6	68,4	62,6
GIGABYTE GV-N96XP-512H-B	54,3	51,2	50,8	42,9
GIGABYTE GV-N28-1GH-B	80,1	75,7	65,9	63,5
Palit Radeon HD 4850 Sonic	64,8	61,8	60,6	55,8
Palit GeForce 9800GT Sonic	43,4	41,3	36,5	26,9
SAPPHIRE HD 4870	75,5	73,2	65,3	62,7
SAPPHIRE HD 4870 X2	139,7	134,7	130,3	121,6
XFX GeForce 260 GTX 896MB DDR3 Standard	66,8	63,4	62,5	55,5

Модель видеокарты	High + AF 16x	Very High + AF 16x	Very High + AF 16x	Very High + AF 16x
Разрешение	1600x1200	1920x1200	1600x1200	1920x1200
ASUS EN9800GX2/G/2DVI/G	42,7	34,6	18,1	12,8
AMD Radeon HD 3870 X2	25,3	22,3	14,2	12,3
GIGABYTE GV-N96XP-512H-B	30,9	24,5	17,1	14,4
GIGABYTE GV-N28-1GH-B	40,2	34,2	29,9	18,6
Palit Radeon HD 4850 Sonic	27,8	23,6	16,3	13,9
Palit GeForce 9800GT Sonic	26,4	22,2	14,6	12,2
SAPPHIRE HD 4870	31,4	26,8	18,9	16,1
SAPPHIRE HD 4870 X2	38,5	35,1	26,7	23,7
XFX GeForce 260 GTX 896MB DDR3 Standard	37,5	31,4	20,3	17,2

Мал золотник, да дорог

Тестирование нетбуков от Acer, ASUS и MSI

Влад Вахнев

Наверняка все владельцы ноутбуков встречались с проблемой транспортировки своих питомцев. Само устройство обычно весит порядка 3 кг, прибавим сюда зарядку, мышь и другую мелочевку. В результате получается довольно тяжелый кейс, который и до машины-то донести тяжело, а уж в метро с таким и вовсе не продолжишься. Все эти проблемы призваны решить **нетбуки** (netbook).

Первой нетбуками занялась компания **ASUS** (см. линейку Eee PC).

Ветер перемен

Технические характеристики MSI Wind U100

● Процессор: Intel Atom N270 ● Оперативная память: 1 Гб ● Жесткий диск: 30 Гб ● Дисплей: 10 дюймов, разрешение 1024x600 ● Разъемы: USB (3 шт.), VGA, LAN, аудио, SD/MMC/MS/MS Duo ● Питание: Li-Ion 2200 мАч (15,5 часа работы) ● ОС: Windows XP Home Edition ● Размеры: 26x18x3,1 см ● Вес: 940 г ● Дополнительно: Wi-Fi (802.11 b/g), Bluetooth 2.0, LAN, веб-камера ● Цена: 15 000 руб.

Начнем с **MSI Wind U100**. Дизайн нетбука аскетичен, ничего лишнего. Строгие линии корпуса, выполненного из приятного на ощупь пластика, скрывают логотип компании. Все разъемы рассыпаны по боковым панелям: слева, кроме вентиляционной решетки, есть два USB-порта, справа — еще один USB, а также аудиоразъемы, LAN и VGA. Расположение вполне стандартное и удобное. В частности, при подключении колонок и микрофона провода не мешают и не путаются.

Сделать раскладку клавиатуры класси-

Вслед за **ASUS** стали подтягиваться и остальные: **Acer, MSI, Lenovo, HP**. Нетбуки ориентированы на тех, кому долгое время приходится проводить в пути. Да и тем, кому постоянно необходим компьютер с полноценным доступом в Сеть, они тоже пригодятся. Компактные размеры и вес позволяют использовать их и в качестве видеоплеера. В общем, нетбук — идеальная альтернатива КПК и прочим малоразмерным гаджетам.



легающие к нему кнопки слиты в одну, — довольно странно, с двумя работать было бы удобнее.

Разработчики серьезно подошли к вопросу охлаждения нетбука. Про вентиляционные окошки на боковой грани мы уже говорили, помимо этого вентиляционные решетки есть и на нижней поверхности Wind. Кстати, на столе детище **MSI** держится уверенно — прорезиненные ножки держат очень крепко. Крышка сделана с расчетом, что перевернуться **U100** не сможет, однако уже при угле открытия поряд-



ческой, упорившись в 10 дюймов, сложно. Однако в случае с **MSI** она соответствует всем стандартам, вполноту были уменьшены лишь клавиши «Б», «Ю» и «.». Поначалу достаточно тяжело переобучиться, но, когда привыкаешь, можно печатать со своей обычной скоростью.

Тактап по тактильным ощущениям приятен, а главное — очень удобен в работе, и даже его маленький размер не помеха. А вот то, что при-

ка 120° ощущается легкая неустойчивость.

На **MSI Wind U100** установлена **Windows XP Home Edition**. Под этой ОС мы и проводили тесты. Надо отметить, что все стандартные офисные приложения загружаются резко, при работе система не тормозит. По синтетическим бенчмаркам мы получили вполне ожидаемые результаты: **3DMark05** показал итоговые 1713 баллов, а **PCMark05** — 2762 балла. А вот игры, даже довольно старые (например, **Warcraft 3: The Frozen Throne**), вызывают у нетбука явное недоумение: все начинает жутко тормозить. Играть при этом просто невозможно — получается какая-то пошаговая стратегия. Но, в общем, надо отметить, что нетбук пригоден для работы и просмотра фильмов, да и **World of Warcraft** на нем пойдет довольно уверенно.



Ritmix RPC-500: что за зверь?



Ritmix
RPC-500 — это, как утверждает производитель, игровая платформа, КПК и медиаплеер в одном флаконе. Устройство обладает мощным процессором, на нем установлена полноценная **Windows XP Home Edition**. Объем оперативной памяти — 1 Гб, жесткого диска — 60 Гб.

Ritmix RPC-500 элегантен: он помещается в кармане сумки и весит около 500 г (вместе с батареей). При этом он гораздо компактнее любого ноутбука, а по функциональности превосходит их. Правда, печатать на миниатюрной клавиатуре можно только двумя пальцами. Впрочем, это легко лечится подключением полноразмерной клавиатуры и мышки, да и монитор с оптическим приводом подрубить никто не мешает. Вот только в этом случае RPC-500 из очень портативного компьютера превратится в маломощный системный блок.

В RPC-500 есть даже стереодинамики и веб-камера. Благодаря наличию сенсорного экрана с диагональю 4,8 дюйма и сенсорной панели все операции выполняются очень быстро.

Стоит эта оригинальная игрушка порядка 18 000 руб. Вряд ли устройство получит широкое распространение, но фанаты совсем уж портативных устройств машинку определенно оценят.

Особое внимание хотелось бы уделить аккумулятору. Одного заряда вам надолго не хватит: в режиме просмотра фильма ноутбук способен выдержать не более двух часов, в минимальном режиме энергопотребления — 3 часа. Вся надежда на более емкую батарею (5200 мАч), которая скоро должна поступить в продажу.

MSI Wind U100 — нетбук очень удачный. Главные его козыри: разумная цена и удачный дизайн. Фатальным недостатком является малая емкость аккумулятора. Надеемся, более живучая модификация не заставит себя ждать.



**Энергопотребление
на 75% меньше
против обычных ИБП**

**Первый ИБП
с новейшей технологией
энергосбережения**

GREEN POWER



Новый миллениум

Технические характеристики ASUS Eee PC 1000HD
 ● Процессор: Intel Celeron M ● Оперативная память: 1 Гб
 ● Жесткий диск: 30 Гб ● Дисплей: 10 дюймов, разрешение 1024x600 ● Разъемы: USB (3 шт.), VGA, LAN, аудио, SD/MMC ● Питание: Li-Ion 6600 mAh (3,5-5 часов работы) ● ОС: Windows XP Home Edition ● Размеры: 27x19x4 см ● Вес: 1450 г ● Дополнительно: Wi-Fi (802.11 b/g), Bluetooth 2.0, LAN, Web-cam ● Цена: 18 000 руб.

Теперь обратим наше внимание на ASUS, конкретно на топовую модель Eee-серии — Eee PC 1000HD. Компания выпускает новые модификации почти каждые 2-3 месяца, вот только чем дальше, тем меньше они отличаются друг от друга. Если раньше полгоня главным образом шла за размером дисплея (он становился все больше и больше), то, дойдя до 10 дюймов, инженеры ASUS решили поэкспериментировать с выбором процессора. В 1000HD используется Intel Celeron M353. Собственно, чем отличается 1000HD от 904HD, кроме диагонали, понять не удалось. Неясен также маркетинговый ход компании, выпускающей заведомо худшую (по сравнению с 1000H) модель. Хотя прежде, чем осуждать, стоит посмотреть Eee PC 1000HD в деле.

Для начала обратим внимание на внешность. Сделанный из полированного пластика корпус с зеркальной поверхностью крышки выглядит очень привлекательно (предыдущие модели Eee PC смотрелись куда скромнее). Разъемы располагаются на боковых гранях. Слева — аудиовыходы, USB-порт и LAN, справа — еще пара USB, VGA-выход и кард-ридер.

Инженерам ASUS удалось то, чего не смогли сделать специалисты из MSI: они втиснули в корпус полноценную клавиатуру. Размер кнопок абсолютно такой же, как и на обычных ноутбуках, работать за 1000HD очень комфортно. Кроме того, выше клавиатуры находятся 4 назначаемые клавиши. Конечно, слишком многое придется делать зажимая кнопку Fn, но это болезнь всех ноутбуков.

К тачпаду тоже никаких претензий. Он больше и удобнее, чем у Wind U100, хотя бы

Бонусы для маленьких

Если вы задумываетесь о покупке нетбука или недавно стали его счастливым обладателем, для домашней работы вам наверняка пригодится периферия — мышь, колонки и все остальное. Мышь каждый выбирает по своему вкусу: кому-то нравится проводной вариант, кому-то беспроводной, а кому-то и тачпада хватает. А вот с выбором акустики могут возникнуть проблемы. К счастью, есть колонки, которые не забывают про таких пользователей. Одна из них — Edifier, которая представила два набора: MP210 и MP300.

Сателлиты Edifier MP210 покрыты рояльным лаком, дополнительно их украшают алюминиевые передние панели. С технической стороны колонки очень даже неплохи — выходная мощность 2x3 Вт. Все это счастье поставляется без сабвуфера, однако весит акустическая система все 1,4 кг.

Интересной альтернативой станет MP300 — портативные колонки с сабвуфером. Также довольно привлекательная система, исполненная в интересном дизайне (можно выбрать из трех цветов). Она занимает не так много места, и ее несложно постоянно возить с собой. К тому же колонки комплектуются футляром для переноски. Выходная мощность акустики составляет 14 Вт, а частотный диапазон простирается от 75 до 20 000 Гц.



потому, что здесь две нормальные кнопки, а не качающееся «кормышко». Рабочая поверхность достаточно приятна на ощупь, жаль лишь, что сбоку нет скролла.

Расположение вентиляционных решеток очень похоже на таковое у U100. Из-за большого веса 1000HD и незначительного наклона вперед нетбук устойчив при любом угле открытия крышки.

Операционная система на Eee PC 1000HD тоже Windows XP Home Edition. Как и вышеописанный конкурент, наш нетбук справился со стандартными офисными приложениями легко и непринужденно. Тесты показали следующее: 3DMark06 — 1892 балла, а PCMark05 — 2598 баллов. Критических отличий от MSI на первый взгляд не видно.

Warcraft 3, как и следовало ожидать, пошел, но тормозить от смены ноута меньше не стал. Естественно, данный класс ноутбуков для игр не предназначен в принципе, но всегда можно установить игры 6- или 7-летней давности и спокойно играть.

Аккумулятор у ASUS отличный, его хватает на 3,5-5 часов автономной работы. В общем-то, недостатков мы практически не обнаружили, если не обращать внимания на довольно высокую цену. Впрочем, есть еще модификация Eee PC 1000H с куда более экономичным процессором Intel Atom.

Первый среди равных

Технические характеристики Acer Aspire One • Процессор: Intel Atom N270 • Оперативная память: 1 Гб • Жесткий диск: 8 Гб • Дисплей: 8,9 дюйма, разрешение 1024x600 • Разъемы: USB (3 шт.), VGA, LAN, аудио, SD/MMC/MS/Pro/HD • Питание: Li-Ion 2200 мАч (1,5-3 часа работы) • ОС: Linpus Linux Lite • Размеры: 27x19x4 см • Вес: 995 г • Дополнительно: Wi-Fi (802.11 b/g), LAN, Web-cam • Цена: 12 000 руб.

Acer Aspire One на своего тезку Acer Aspire похож лишь дизайном, и то отдаленно. Зеркальная поверхность крышки в темно-синем цвете смотрится стильно. Ее крепление сделано таким образом, что между экраном и корпусом ноутбука существует значительное пространство: что этим хотели сказать инженеры, не совсем понятно, но, на наш взгляд, это место можно было бы использовать с большей пользой.

Порадовала клавиатура. Размер клавиш составляет 90% от стандартного, что, с одной стороны, компактно, а с другой — не доставляет дискомфорта при работе. Танпад черес-чур маленький и узкий, а расположенные по бокам кнопки откровенно неудобны.

На правой грани Acer Aspire One находятся звуковые порты, два USB 2.0 и слот для карт памяти. Слева — VGA, USB и еще один слот для карт памяти. Такая щедрость по отношению к разъемам под карты напрямую связана с дефицитом места на системном диске — всего 8 Гб. В общем и целом, ноут сделан надежно и добротно.

С выбором операционной системы для своего продукта компания Acer отличилась: по умолчанию на Aspire One установлена не XP, а Linpus Linux Lite. Любителям классики советуем все же приобрести версию нетбука с Windows XP. Со стандартными приложениями проблем во время работы не возникло — фото, видео и различные редакторы загружаются без промедления. То же и с бенчмарками. Кстати, для улучшения картинки Acer использовала технологию CrystalBrite, которая позволяет увеличить яркость, контрастность и цветопередачу изображения. При сравнении с другими нетбуками разница заметна сразу.

А вот с аккумулятором вышел конфуз. Его емкости всего 2200 мАч (аналогично MSI). Этого не хватило даже на три часа просмотра фильмов. И все же, несмотря на это, по сочетанию цена/качества нетбук от Acer лидирует.

Муки выбора

Несмотря на общую сложность всех протестированных нами нетбуков, каждый из них обладает своими особенностями, а значит, подойдет разным пользователям.

MSI Wind — неплохой выбор для путешественников по Сети, но с расчетом, что вы будете «прикуривать» его от сети. В автономном плавании машинка держится на плаву слишком недолго. Так что ждем появления более емкой батареи на 5200 мАч.

ASUS Eee PC 1000HD смотрится бодренько, но смущает несколько завышенная, на наш взгляд, цена. Возможно, стоит присмотреться к более ранним и более дешевым моделям Eee-серии, так как его процессор потребляет существенно меньше энергии, да и клавиатура у него такая же полноформатная, можно спокойно печатать десятипальцевым методом.

Самое же благоприятное впечатление на нас произвел Acer Aspire One. Печально, конечно, что батареи у него почти такая же слабая, как у MSI. Зато переход на Linux и использование SSD-накопителя позволили выжать дополнительное время работы. Отдельно отметим привлекательную цену нетбука и очень качественный экран.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL



P45
EXPRESS CHIPSET

innovation with style

Реклама. Товар сертифицирован



Соглашайтесь только на лучшее!

Системные платы MSI серии P45 обеспечивают максимальную эффективность благодаря использованию микросхем DrMOS серверного класса.

Рабочая температура

DrMOS
Дискретные МОП-транзисторы

Ниже на 16°C
дополнительная
стабильность!

Быстродействие

DrMOS
Дискретные МОП-транзисторы

В 2 раза выше,
мгновенный отклик!

P45 Diamond



- Поддержка процессоров Intel Core 2 с возможностью разгона FSB выше 2000 МГц
- Поддержка памяти DDR3-2000
- Вторичный источник питания на микросхемах DrMOS
- Жидкостное охлаждение Circu-Pipe
- Поддержка ATI CrossFireX
- Зауковная карта X-Fi HD Audio

www.microstar.ru



КОМПЬЮТЕРНАЯ БРОНЯ

Тестирование корпуса Lian Li ARMORSUIT PC-P80

Алексей Горбунов

Технические характеристики • Тип корпуса: Super Full Tower • Тип материнской платы: E-ATX, ATX, mATX • Материал: алюминий • Цвет: черный • Количество отсеков: 5,25 дюйма: 12 внешних • Количество отсеков: 3,5 дюйма: 6 внутренних • Количество плат расширения: до 10 • Вентиляторы: 3x 140-мм на передней стенке, 120-мм на задней стенке, 140-мм наверху • Панель светодиодов: 4x USB, FireWire, eSATA, аудиоразъемы • Дополнительно: набор крепежей, отвертка, инструкция, паспорт • Габариты: 220x610x633 мм • Вес: 11,2 кг • Цена: 10 000 руб.

Этой осенью на российский рынок выходит всемирно известный производитель корпусов — компания Lian Li. Те, кто с ее продукцией знаком не понаслышке, наверняка по достоинству оценили это событие. Для всех остальных мы сейчас устроим небольшой ликбез с участием зарубежной знаменитости — корпуса Lian Li ARMORSUIT PC-P80.

Что есть Lian Li?

Название Lian Li недвусмысленно отдает чем-то китайским, чем-то ноунеймовым и не очень качественным? А на самом-то деле речь идет об известной тайваньской компании, которая вот уже 25 лет выпускает корпуса и сопутствующие аксессуары. Топовые кейсы Lian Li оставляют далеко позади модели от Thermaltake и Zalman. Высокое качество материалов, продуманные до мелочей конструкции, великолепное охлаждение и низкий уровень шума — вот главные отличительные черты ее продукции.

На корпуса Lian Li у нас дефицит примерно такой же, как на вареную колбасу в 80-е. Есть пара фирм, которые иногда приторгуют теми или иными моделями, но ассортимент там, мягко говоря, небогатый. Вариант заказывать кейсы в Европе отпугивает многих энтузиастов суровой мдой за доставку в Россию. Так что начало официальных продаж корпусов — это поистине знаменательное событие.

Условия тестирования

Для проверки возможностей ARMORSUIT PC-P80 мы выбрали мощную и хорошо греющуюся конфигурацию. «Главными» на разогреве стали материнка на чипсете Intel X48 Express в связке с процессором Intel Core 2 Extreme QX6850 и видеокарта Radeon HD 3870 X2. Им помогли: 2 Гб оперативной памяти, жесткий диск от компании Seagate, которая знаменита своими «горячими» винчестерами, и стандартный оптический привод.

Что касается софта, то мы использовали **Valvus EVEREST ULTIMATE ENGINEER**

EDITION 4.00.976 и **Futuremark 3DMark06**.

Первая отвечала за разгон процессора (тесты **Stress CPU** и **Stress FPU**) и общий мониторинг температур. 3DMark06, запущенный в разрешении 1920x1200, с выкрученными на максимум анизотропкой и сглаживанием, «насиловал» видеокарту. Дополнительно нагрев графических ядер отслеживался в программе **RivaTuner 2.09**. Температура в помещении поддерживалась на уровне 25 градусов Цельсия при помощи кондиционера.

Гость из дальнего зарубежья

Теперь уступаем место виновнику торжества — ARMORSUIT PC-P80. Во внешнем корпусе коробки покоится закутаный в пленку корпус-гигант. Колосс уверенно стоит на четырех прорезиненных ножках. Ни одного пластикового элемента, черный окрас, строгие контуры — порода чувствует себя сразу. Сверху корпус венчает широкий гребешок-воздуховод, на котором разместились кнопки включения и сброса системы, а также блок с интерфейсными разъемами. Под гребешком скрывается вытяжной 140-мм вентилятор.

Самое интересное скрывает передняя дверца корпуса. В нее вмонтированы три гигантских вентилятора, которые во время работы светятся приятным синим цветом. Они прикрыты специальным фильтром, чтобы внутри системы попадало как можно меньше пыли. Когда масса пылинок на фильтре достигнет критической отметки, его

можно легко вынуть и промыть под струями воды. Скорость вращения всех четырех вентиляторов регулируется при помощи небольшой ручки, спрятанной наверху передней панели.



ТЕСТОВЫЙ СТЕД

Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3 ГГц, FSB 1333 МГц, L2-кэш 8 Мб)
Кулер процессора	Scythe ZIPANG (1000 об/мин)
Материнская плата	ASUS Rampage Formula (Intel X48 Express, LGA 775, DDR2-1200, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, FDD, GbLAN, Sound, USB, FireWire, ATX)
Память	2x 1024 Мб Corsair CM2X1024-8500C5 DDR2 (1066 МГц, 5-5-5-15)
Видеокарта	ATI Radeon HD 3870 X2 (1024 Мб, PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS 400 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод	Nec DV-5800C (IDE)
Блок питания	OCZ EliteXStream 800W (800 Вт)
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition Service Pack 1

Снимаем боковую крышку (закреплена на трех винтах с барашками, отвертка не нужна). Внутреннее убранство PC-P80 впечатляет не меньше, чем его внешность. После сборки системы с ATX-материнкой, стандартным блоком питания и мощной видеокартой остается неприлично много свободного места. В отсеки передней панели можно смонтировать кучу оборудования: до шести винчестеров и столько же оптических приводов. Перебарщивать, правда, не рекомендуем, иначе толку от трех вентиляторов-красавцев почти не будет.

К слову, после снятия боковой крышки обнаруживается несколько интересных моментов. Во-первых, у PC-P80 есть еще один вытяжной вентилятор на задней стенке. По сравнению с остальными четырьмя гигантами смотрится он как-то скудно: всего лишь 120-миллиметровый, да еще и без подсветки. Сверху и снизу от него примостились отверстия для шлангов системы водяного охлаждения. Вдобавок через весь корпус проходит странная вертикальная планка. Ее назначение подсказала нам инструкция: планка нужна для дополнительной фиксации плат расширения (видеокарт, звуковых плат, ТВ-тюнеров и других).

Крутим-вертим, тестируем

Вдоволь налюбовавшись на корпус, приступаем к сборке системы. Установка материнской платы облегчается тем, что панель, на которую она крепится, сделана съемной. Вытаскиваем панель, собираем на ней материнку с процессором, кулером и памятью, а затем вкручиваем все это обратно в корпус. Быстро и удобно.

Закрепляем блок питания — ничего особенного, устанавливается в верхний отсек, на винтах. Теперь дело за малым: поставить видеокарту, винчестер и оптический привод. PC-P80 предназначен для сборки ПК с двумя и более графическими картами. У нас, к сожалению, парочки одинаковых плат под рукой не оказалось, зато в закрытых нашли двуцифровой **Radeon HD 3870 X2** — тоже вариант.

Жесткий диск устанавливаем в два этапа: сначала прикручиваем к нему четыре винта со специальными резиновыми шайбами, а затем модернизированный таким образом винчестер закрепляем на салазках в HDD-отсеке. DVD-привод монтируем обычным способом — на винтах.

Собрали, поставили, протестировали. Мы замеряли температуры при минимальной (800 об/мин), средней (1000 об/мин) и максимальной (1200 об/мин) скоростях вращения вентиляторов. Сначала испытывали систему в состоянии бездействия (Idle), затем при полной нагрузке (Burn).

Все внимание на результаты: PC-P80 наглядно показал, каким должен быть корпус высшего качества. В режиме максимальной скорости вентиляторов температуры:

LIAN LI ARMORSUIT PC-P80

Скорость вращения вентиляторов	800 об/мин		1000 об/мин		1200 об/мин	
Режим	Idle	Burn	Idle	Burn	Idle	Burn
Процессор	30	60	28	58	27	57
Видеокарта, ядро 1	57	82	57	80	56	79
Видеокарта, ядро 2	48	73	47	68	47	66
Жесткий диск	32	36	32	34	31	34
Система	36	43	34	40	33	39



Качество охлаждения никак не зависит от положения передней дворца.

процессор — не более 57°, видеокарта — в пределах 79°, жесткий диск — лишь 34°. Но даже при 800 об/мин PC-P80 уже неплохо отводит тепло от системы. Заметим, что уровень шума во всех трех случаях одинаков — собранный компьютер практически не слышно.

■ ■ ■

Всем хорош ARMORSUIT PC-P80. Единственное, о чем мы «забыли» упомянуть, так это о его цене — 10 000 рублей. Эти цифры могут ввести в шок, но здесь есть за что платить. Кейс предназначен не для бюджетного ПК, а для игровой системы класса hi-end с мощным процессором, парой графических плат и объемным дисковым массивом. Другими словами, Lian Li ARMORSUIT PC-P80 — это корпус-мечта для компьютера вашей мечты. ■



Я — ЛЕГЕНДА

Жизнь и карьера Билла Гейтса

Павел Шубский

Часть 1

Билл Гейтс ушел на покой, 27 июня 2008 года он отработал свой последний полный рабочий день в компании **Microsoft**.

Каждый будет воспринимать это событие по-своему, но отрицать его вклад в IT-индустрию просто невозможно. Цепкий и находчивый бизнесмен, грамотный стратег — Билл Гейтс решил уйти из **Microsoft** и сосредоточиться на благотворительной организации **Bill and Melinda Gates Foundation**, созданной совместно с женой Мелиндой. Почти все его огромное семейное состояние будет пожертвовано на развитие науки и здравоохранения.

Позади у Гейтса остались 33 года успешной работы, и вот о них мы сегодня расскажем.

Одаренный подросток

Все началось в Сизтле (штат Вашингтон, северо-запад США), где в тихий осенний день 28 октября 1955 года в семье Уильяма

Генри Гейтса и Мари Максвелл Гейтс появился сын. Мальчика решили назвать Уильямом (сокращенно — Билл) в честь отца и деда. Что и говорить, парню повезло с родителями. Мать Билла работала в совете директоров финансовой компании, отец был успешным юристом, дед — вице-президентом банка, прадед в свое время был мэрмом. От своих родственников Билл унаследовал дух соперничества, жилку бизнесмена и здоровые амбиции. Однако приписывать все заслуги Билла богатой во всех смыслах наследственности было бы неправильно.

Ум Билла преподаватели отметили еще в начальной школе — мальчик обгонял своих одноклассников по всем предметам. Заметив это, родители решили отдать его в продвинутую частную школу Лейксайд с более интенсивной, академической программой обучения. Там-то Гейтс и познакомился с компьютерами.

В 1968 году руководство школы решило купить компьютерное время у компании **General Electric**. В то время рынком правили системы на основе микроархитектуры **DEC PDP-10**. Огромный шкаф не смутил Билла — он и еще несколько студентов Лейксайда, включая Пола Аллена, будущего сооснователя **Microsoft**, сразу прописались в компьютерном классе. Подростки увлеклись не на шутку, они даже прогуливали занятия, чтобы изучить всю доступную компьютерную литературу. В то же время Билл написал одну из своих первых программ — простенький симулятор, который позволял играть против машины. Руководство школы недооценило своих студентов, купленное на целый год компьютерное время было израсходовано за несколько недель. К счастью, в Лейксайд поступил новый ученик, отец которого работал главным программистом в вычислительном центре **Computer Center Corporation (CCC)**. Новый контракт школы позволил Гейтсу и его товарищам продолжить свои эксперименты.

Малолетние хакары быстро разобрались в тонкостях машины, нашли уязвимые места и начали доставлять неприятности — взломали защиту, несколько раз привели систему к сбоям, изменили файлы, в которых записывалась информация об используемом

HOW TO "READ" FM TUNER SPECIFICATIONS Popular Electronics

WORLD'S LARGEST-SELLING ELECTRONICS MAGAZINE JANUARY 1975/75¢

PROJECT BREAKTHROUGH!

World's First Minicomputer Kit
to Rival Commercial Models...

"ALTAIR 8800" SAVE OVER \$1000



ALSO IN THIS ISSUE:

- An Under-\$90 Scientific Calculator Project
- CCD's—TV Camera Tube Successor?
- Thyristor-Controlled Photoflashers

TEST REPORTS:

Technics 200 Speaker System
Pioneer RT-1011 Open-Reel Recorder
Tram Diamond
Edmund Scientific
Hewlett-Packard



То самая обложка журнала «Популярная электроника», которая переворачивала жизнь Пола Аллена и Билла Гейтса.



Так выглядел компьютер для обработки карточек для компании Traf-O-Data, спроектированный одноклассником Гейтса.

компьютерном времени. Заметив это, в СССР отстранили их от работы с компьютерами на несколько недель.

Тем временем бизнес компании начал страдать от постоянных сбоев и слабой защиты. Вспомнив о разрушительной деятельности компьютерщиков из Лейксайда, СССР решила нанять их для выявления недоработок и брешей в безопасности. Взамен компания предложила бесконечное компьютерное время. Разумеется, Билл с товарищами не смогли отказаться. Вот тогда-то они и ушли в компьютеры с головой. Время суток потеряло смысл, ребята зависали в лабораториях часами. Помимо поиска ошибок, они изучали каждый попадающийся под руку материал об автоматизированных вычислениях и совершенствовали свои навыки.

Ранняя деятельность

В 1969 году у Computer Center Corporation снова начались трудности, а в 1970-м она объявила себя банкротом. Ученики Лейксайда потеряли место работы и доступ к компьютерному времени. Делать нечего, пришлось задействовать мозги в несколько иной направлении — найти новое место для самореализации. Благо отец Пола Аллена в то время работал в Университете штата Вашингтон и имел доступ к вычислительному центру. Юные программисты приступили к делу — искали, где можно применить свои знания. Работа сама пришла к ним уже в 1971 году, когда компания **Information Sciences** наняла ребят для написания программы, которая составляла бы платежные ведомости. Помимо неограниченного компьютерного времени работодатели согласились платить разработчикам каждый раз, когда их софт будет приносить прибыль.

Еще одним проектом Гейтса в школьные годы стала программа для составления расписания занятий. Заложенная в нее лаяйка постоянно перепределяла Билла в классы с самыми красивыми девочками.

Над следующим проектом Гейтс и Аллен трудились уже вдвоем — они создали компанию **Traf-O-Data** и начали работать над программой, которая бы предоставляла сведения о дорожном движении, основываясь на данных от датчиков на дорогах. Для дальнейшего продвижения парням был нужен полноценный терминал, который бы обрабатывал данные от датчиков с пленки. К сожалению, юные разработчики были плохо знакомы с компьютерным железом.

Как только компания **Intel** представила миру процессор **8008**, Гейтс и Аллен взяли его одного своего одноклассника для создания аппаратной части. Пока он трудился над разработкой терминала, Гейтс и Аллен писали софт. Для отладки кода Аллен создал эмулятор с именем команд **Intel 8008**, который запускали на компьютере **IBM System/360**. После завершения всех работ **Traf-O-Data** сгенерировала порядка \$20 тыс. прибыли. Однако компания просуществовала недолго. По одной из версий, создатели поступили в разные университеты и разьехали. По другой версии, бизнес заглох, когда клиенты узнали, что имеют дело с 17-летними подростками.

Последний год обучения в Лейксайде принес Гейтсу и Аллену новую поработку — компания **TRW** столкнулась с ошибкой, которую Билл и Пол в свое время нашли в компьютере **Computer Center**

Corporation. Однако на этот раз перед ними поставили задачу совсем другого уровня — исправить ошибку. Считается, что именно в **TRW** Билл Гейтс начал развешивать навыки программирования. Тогда же они впервые заговорили о создании софтверной компании.

Рисковать и победить

В 1973-м Билл Гейтс поступил в Гарвард, но определиться с будущей специальностью так и не смог. Нововленный студент взял стандартные предметы для начинающих с одним отличием — написал на самый сложный курс математики. Обучение шло достаточно ровно, Билл отлично справлялся с нагрузкой, но его душа не лежала к науке, это было ясно еще со школьных лет. Целями сутками он пропал в компьютерном классе — задерживался на ночь и спал за партой на следующий день.

Несмотря на дальние расстояния, школьные приятели Гейтс и Аллен продолжали общаться. Они часто обсуждали планы на будущее и с нетерпением ждали дня, когда смогут организовать совместный бизнес. По окончании первого года обучения в Гарварде Билл предложил Аллену переехать поближе к нему, чтобы восстановить творческий союз, — делать что-либо на расстоянии было невозможно. Летом того же года они поровались на компанию **Honeywell**, а разгоряченный Пол Аллен подбивал Гейтса бросить учебу ради собственного дела. Но Билл еще не был уверен в правильности такого решения.

Привычному ходу вещей было суждено измениться в 1975 году, когда Пол Аллен ехал на встречу с Биллом и остановился у киоска с журналами. С витрины на него смотрел свежий номер «Популярной электроники» (**Popular Electronics**), на обложке издания красовался персональный компьютер **Altair 8800** на основе процессора **Intel 8080**. Слоган гласил: «Первый в мире микрокомпьютер сравнялся с коммерческими системами». Интуиция не подвела Пола — он схватил журнал и побежал к Биллу.

Ребята то ли понимали, то ли интуитивно догадывались, что в скором времени бум персональных компьютеров накроет США и кто-то должен будет заниматься написанием программного обеспечения. Упустить такой шанс было бы непорочно. Билл набрал номер компании **MITS**, производителя **Altair 8800**, и сообщил, что у них на руках есть рабочая версия **BASIC**, адаптированная для системы. Разумеется, ничего подобного у них не было — намеренная лож должна была привлечь серьезных людей из **MITS** (создатели «Алтайра») и обеспечить фору перед другими возможными разработчиками. **MITS** вызвала интерес, и авантюристы погрузились в работу.

Билл Гейтс занялся написанием **BASIC**, тогда как Аллен трудился над созданием эмулятора команд **Altair** для микроархитектуры **PDP-10** — рабочего **Altair 8800** под рукой не было. Кодирование и отладка были завершены через восемь долгих недель, Пол Аллен отправился сдавать программу. В тот момент, когда президент **MITS** Эд Робертс запустил софт на своем **Altair 8800**, у Аллена, должно быть, шли мурашки по коже — до этого он в глаза не видел систему, программировал вслепую. Если бы разработанный им эмулятор **Altair** или одна из строк кода Гейтса оказались неверными, демонстрация могла бы закончиться сокрушительным прова-



Билл Гейтс спустя 30 лет в божевественном сидит с рубашкой и с умнотворенным выражением лица.



Гибкий ум и железная хватка обогнали Биллу Гейтсу и Полу Аллену оглушительный успех.

лом. Но судьба была благосклонна — программа запустилась с первого раза и работала стабильно. С этого и началась история Microsoft.

Микрософт в гиганте

Компания MITS согласилась распространять написанный интерпретатор, но под названием **Altair Basic**. Более того, создатели Altair наняли Билла и Пола для дальнейшей работы. Сколько им платили, неизвестно, но зато известно, что в тот момент Билл Гейтс окончательно понял: рынок программного обеспечения существует.

Работать полный рабочий день и учиться в Гарварде было очень трудно. Билл покинул альма-матер, взяв бессрочный академический отпуск. Свой первый офис друзья открыли в городе Альбукерке, там же впервые прозвучало слово **Micro-soft** — да-да, именно так поначалу называлась их компания. Через год дефис был отброшен, а название Microsoft — официально зарегистрировано.

Примерно в то же время началась бесконечная борьба компании с пиратством. Биллу не понравилось, что предельная копия **Microsoft BASIC** «уплыла» к компьютерным энтузиастам и те ее нелегально копируют. Гейтс написал им открытое письмо от имени MITS с просьбой прекратить безобразие, считая, что без должной денежной поддержки продолжать работу над BASIC невозможно. Нужно ли говорить, что энтузиасты лишь посмеялись? В 1976 году Microsoft отделилась от MITS и продолжила работать независимо. Приблизился один из тех самых ключевых моментов, которые впоследствии вывели компанию на мировой уровень.

В 1979 году офис компании переехал из Альбукерке в Белвью, штат Вашингтон (там же сейчас находится офис **Valve**). На протяжении первых пяти лет с момента основания каждый работник Microsoft принимал активное участие во всех делах. Билл Гейтс лично занимался написанием кода и проверкой работы всех других сотрудников. Так продолжалось вплоть до 1980 года, когда к Microsoft обратилась всемогущая **IBM**. Та попросила команду Гейтса и Аллена разработать интерпретатор BASIC и операционную систему для их нового персонального компьютера **IBM PC**. Опыта в разработке полноценных ОС у Microsoft не было, и Гейтс направил IBM к **Digital Research**, создателю популярной в то время операционной системы **CP/M**. Однако контракт с Digital Research так и не был подписан. IBM пришла к Гейтсу повторно.

Microsoft приняла наиболее безопасное решение — лицензировать готовую ОС и адаптировать ее для нужд IBM. В качестве «донора» выбрали систему **Q-DOS**, дитяще Тима Патерсона из **Seattle Computer Products**. Microsoft подписала контракт на эксклюзивное лицензирование Q-DOS, адаптировала ее и продала IBM за \$80 000 под именем **PC-DOS**. Что немаловажно, Гейтсу удалось настоять на сохранении авторских прав — интуиция и здесь не подвела будущего миллиардера...



Когда IBM искала разработчика ОС для IBM PC, те сначала обратились к компании DRI и только потом — к Microsoft.

Разбогатеи или сдохни



Эта фраза известного рэп-исполнителя как нельзя лучше подходит для одной загадочной истории несостоявшегося успеха. В конце статьи мы расскажем о том, что **IBM** так и не смогла договориться с **Digital Research, Inc. (DRI)** об использовании операционной системы **CP/M**. Что за причина встала на пути возможного контракта, который мог бы изменить индустрию навсегда? На этот счет есть много версий, какая из них правильная, мы, наверное, уже никогда не узнаем.

Главная правда заключается в том, что первую операционную систему для микрокомпьютера создал Гэри Килдоль в 1970 году. Он выдвинул теорию о том, что операционная система должна работать независимо от аппаратного обеспечения, чтобы ее можно было использовать на компьютерах от разных производителей. Позже данный человек возглавил ту самую Digital Research. Сделка **IBM** и **Microsoft** летом 1980 года привела его в бешенство — в книге, посвященной Килдоль, авторы обвиняют Патерсона в краже части его кода, а **IBM** — в обмане DRI. Так что же произошло летом 1980 года?

Началось все с того, что группа из IBM обратилась к Гейтсу за операционной системой для своего секретного проекта. За немалым таковой Билл отправил их к Килдоль. Когда делегация появилась в офисе DRI, будущая жена Килдола отказалась подписывать документ о неразглашении информации. Уже позже представители IBM встретились с Килдолью, о чем сообщил его коллега. И все же Джек Сэмс из IBM и Гэри Килдоль не смогли договориться. Чуть позже Сэмс встретил Билла Гейтса и сделал ему повторное предложение. Оба знали о том, что необходимая операционная система есть у Патерсона. Тогда-то Билл и спросил: «Вы хотите получить Q-DOS или хотите, чтобы система сделал я?» Сэмс ответил утвердительно на вторую часть вопроса.

Гэри Килдоль узнал обо всем этом лишь через год. Ярость его не знала границ, особенно после того, как он заметил явные сходства **PC-DOS** с его **CP/M**. В наши дни он мог бы обратиться в суд и с легкостью выиграть процесс, но в начале 80-х годов такой судебной практики еще не было. Разговоры с Гейтсом и IBM не принесли результатов.

Что было дальше? IBM PC вышел в лидеры на рынке персональных компьютеров, Microsoft автоматически стала лидирующим поставщиком операционных систем, а Гэри Килдоль пришлось продать DRI компании **Novell**. Позже он создал небольшую фирму по разработке мультимедийных технологий, но на вершину так больше и не пошел. Последний каплей стал 25-й день рождения отделения компьютерных наук Вашингтонского университета в 1992 году. Килдоль пригласили как одного из первых и наиболее выдающихся выпускников. Можно представить его негодование, когда для произнесения речи на трибуну вышел Билл Гейтс, несостоявшийся выпускник Гарварда (Гейтс закончил Гарвард лишь в 2007-м).

Злость Гэри Килдола вполне оправдана, но во многих неудачах частично виноват он сам. Он не смог убедить представителей IBM, и те обратились к более прозорливому Гейтсу. Жизненные неудачи побуждали Гэри написать «разоблачительные» мемуары, в которых он перекладывает свои ошибки на плечи окружающих. Но кому это теперь интересно? Килдоль умер в 1994 году, так и не став богатым и знаменитым.

НАРИСУЙ МЫШЬ БУДУЩЕГО

Итоги конкурса Defender

Друзья! На конкурс «Нарисуй мышь будущего» было прислано такое количество интересных и остроумных работ, что устроители даже растерялись. Здесь были и мышь-парашютист, и крутые мыши, и мышь «Фин-Ян», и мышь в форме гитариста, и голосовая мышь, и многое, многое другое. Хотелось каждому участнику дать приз или даже два, а надо было наградить только трех авторов... И жюри присудило призы всем участникам мы не можем, было решено ввести поощрительные призы еще для трех талантливых мышедизайнеров.

Поощрительные – это только так говорится, на самом деле они ничуть не хуже, чем главные призы!

Итак, объявляем участников, ставших победителями по итогам читательского голосования.

ПЕРВОЕ МЕСТО занимает **Артем Душин** – он продемонстрировал самый трезвый взгляд на ближайшее будущее игровых мышей, когда «еще нет...» мышек, которые справляют за тебя малую и большую нужду, готовят и убираются по дому, превращаясь в того, кого бы ты хотел увидеть, и измерять твой пульс». Он предложил нашему вниманию серьезную игровую мышь с сенсорной панелью из двадцати двух программируемых кнопок, с фоновым рисунком как на рабочем столе, вентилятором, видеопроектором и голосовым управлением. Артем получает заслуженный приз – мультимедийную клавиатуру **Defender S Zodiac KM-9010** и игровой руль **Defender Adrenaline Turbo**.

ВТОРОЕ МЕСТО было отдано **Богдану Иванову** за супернавороченную и эргономичную мышь. Все в ней создано с заботой о геймере и его близких. Мышь имеет все необходимые кнопки, сенсорный экран, новейшее гелевое покрытие, встроенный массажер, ароматизатор воздуха и даже «отделение для вставной упаковки с салфетками, чтобы быстро протереть мышь, если она начнёт скользить!» Мышь также снабжена встроенным микрофоном и динамиком: «микрофон позволяет разговаривать в игре, если вам нужно отойти от компьютера или записать фразу типа: «Мама – я занят, мама меня убивают, ааа, мама, закрой дверь с другой стороны», и в нужный момент нажать «плеши», не отвлекаясь от разговора в игре». Не забыта и кнопка отключения всех остальных кнопок, «чтобы вам удобно было протирать мышь». Богдану достается мультимедийная клавиатура **Defender S Zodiac KM-9010**.

И НА ТРЕТЬЕМ МЕСТЕ **Станислав Бобылев**. Он представил один из самых лаконичных проектов. Его мышь можно использовать всюду, фактически это шаг к работе в трехмерном изображении. «Принцип ее работы заключается в следующем:

1) На палец надевается миниманипулятор, с помощью которого осуществляется перемещение курсора.

2) За левую кнопку мыши отвечает миниманипулятор, надетый на указательный палец, а за правую – на средний палец. Мышь является беспроводной и связывается с компьютером по инфракрасному порту, радиоканалу или Bluetooth».

Станислав получает мультимедийную клавиатуру **Defender S Virtuoso KM-4110**.

ПООЩРИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ получают следующие участники.

Евгений Муталин – за основательный подход к мышестроению и заботу о здоровье пользователя. Он прислал целый трактат о мыши будущего (инструкцию по применению), в котором не последнее место занимает снятие датчиками мыши таких важных показаний, как артериальное давление, пульс, температура тела, кислотно-щелочные показатели, потоотделение. В случае возникновения опасности для организма, мышь предупреждает геймера об опасности, а если он продолжает играть, приложение автоматически скрывается, на экран выводится изображение водопада и звучит релаксационная музыка. Естественно, при изготовлении такого полезного и разумного манипулятора использованы особо прочные, «антивандалные» материалы. Евгений получает заслуженный приз – мультимедийную клавиатуру **Defender M Expert KM-4510**.

Александр Яковлев – за неумную фантазию и любовь к животным. Он предложил великолепный набор из попугай-мышки и попугай-прислужника. Работа посвящается питомцам Александра – Глаше и Гоше. Попугай-киборг выдерживает нагрузки до 10 тонн, развивает скорость до 300 км в час, встроенные колонки обеспечивают настоящий 3D-звук, «рука не устает из-за природного попугайного пуха». Попугай-прислужника «можно попросить практически обо всем: приготовить и принести бутерброд любой сложности, приготовить коктейль, принести телефонную трубку, открыть окошко, помахать над хозяином крыльями, чтобы стало прохладнее». Александр получает мультимедийную клавиатуру **Defender M Slalom KM-4910**.

Александр Трещ – за олимпийский настрой. Его чебуришку трудно описать словами. Это такая мышь, которая «и собственно мышь, и часы, и термометр, и определитель вирусов, и многофункциональное устройство по работе с компьютером. А еще это любимая игрушка детворы и олимпийский символ России». Приз Александра – мультимедийная клавиатура **Defender M SlimMedia KM-5390**.

ПОЗДРАВЛЯЕМ! Всем победителям будут отправлены призы. С присланными на конкурс работами можно ознакомиться на сайте www.igromania.ru.



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
Клавиатура **Defender S Zodiac KM-9010**
+ игровой руль **Defender Adrenaline Turbo**
ПОЛУЧАЕТ АРТЕМ ДУШИН
ПОЗДРАВЛЯЕМ!



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

LG Flatron L227WTG

Паспортные характеристики **LG Flatron L227WTG** выглядят довольно привлекательно. 22-дюймовая матрица TN+Film с компенсацией времени отклика и быстродействием 2 мс явно рассчитана на поклонников динамичных игр. Угол обзора по горизонтали — 176 градусов, правда,



столь внушительный показатель достигается только за счет смягченной для TN+Film методики измерения. На деле углы обзора заметно ниже, чем у матриц PVA/MVA и S-IPS. Кроме того, производитель указывает только динамическую контрастность (10 000:1), что немного смущает, хотелось бы знать типичный показатель.

Клавиши управления расположены в нижней части лицевой панели рядом с кнопкой включения питания. Меню русифицировано, в нем есть только самые необходимые настройки (изменять их из Windows можно при помощи программы **forteManager**).

Подставка позволяет наклонять и поворачивать дисплей, а вот отрегулировать высоту экрана не получится, хотя такая функция была бы очень кстати. Блок питания — встроенный. Подключение к компьютеру — через аналоговый (D-Sub) или цифровой (DVI) разъем.

Технические характеристики • Диагональ экрана: 22 дюйма
• Оптимальное разрешение: 1680x1050 • Тип матрицы: TN+Film
• Формат экрана: 16:10 • Время отклика: 2 мс: GTG • Яркость: 500 кд/м² • Контрастность: 10 000:1 • Углы обзора: 170/176 градусов (по вертикали/горизонтали) • Интерфейсы: D-Sub, DVI-D
• Энергопотребление: 40 Вт в рабочем режиме • Размеры: 453x575x163 мм • Вес: 5,65 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	Для своей цены обеспечивает вполне приличное качество изображения
Сколько?	12 500 руб.
Где?	ru.lge.com

Corsair HX620W

Производитель позиционирует **Corsair HX620W** как недорогой во всех смыслах блок питания для мощных компьютеров. Благодаря модульной конструкции все неиспользуемые кабели можно отключить — в результате циркуляция воздуха в корпусе улучшится. Все неотключаемые кабели имеют нейлоновую оплетку.

Блок выполнен в черном металлическом корпусе с относительно небольшим (120 мм) вентилятором. Задняя стенка перфорирована для выхода воздуха. На боковой панели находятся разъемы для подключения шнуров питания шины PCIe и периферии.

Количества разъемов и длины проводов достаточно для системных блоков с большим количеством комплектующих. Предусмотрена возможность подключения одной двухпроцессорной или двух однопроцессорных видеокарт.

КПД Corsair HX620W более 80%, что очень даже неплохо. До мощности в 200 Вт вентилятор работает на минимальной скорости, далее он раскручивается максимум до 1700 об/мин, при этом шума почти не слышно. В комплекте идет мягкая сумка для шнуров и набор нейлоновых стяжек для кабелей.

Технические характеристики • Мощность: 620 Вт • Входное напряжение: 90-264 В • Допустимая входная частота: 47-63 Гц • Основные разъемы: 10 HDD, 2 FDD, 8 SATA, 2 PCIe (6+2) • Охлаждение: 120 мм вентилятор на двух шариковых подшипниках, 1700 об/мин • Размеры: 150x150x86 мм • Защита: от короткого замыкания, перенапряжения, перегрузки и превышения рабочей температуры • КПД: от 80%



Что?	Модульный блок питания
Почему?	Мощности и разъемов достаточно для сборки игрового компьютера
Сколько?	4300 руб.
Где?	www.corsair.com

SteelSeries IKARI iron.lady

SteelSeries IKARI iron.lady — первый на нашей памяти комплект игровой периферии для прекрасного пола. Набор состоит из мыши SteelSeries Ikar Laser, коврика SteelPad QcK и напульсника. Цвет либо белый, либо розовый (увы, без страйков).

Корпус мыши несимметричный и довольно широкий (для правшей), с пятью кнопками и колесом прокрутки. Разрешение сенсора можно изменять с шагом в 1 cpi, но в памяти манипулятора одновременно хранится не более двух значений — «высокое» и «низкое». Первое можно использовать для быстрых движений, а второе — при прицеливании. Переключаются режимы специальной кнопкой рядом с колесом прокрутки. Выбранное значение ука-

Технические характеристики • Разрешение сенсора: до 3200 cpi • Количество кнопок: 5 плюс колесо прокрутки • Максимальная скорость: 127 см/с • Максимальное ускорение: 20 g • Интерфейс: USB • Длина провода: 2 м • Размеры: 84x130x36 мм • Вес: 105 г (мышь)

Что?	Набор из оптической мыши и коврика
Почему?	Первый достойный внимания игровой комплект исключительно для девушек
Сколько?	2700 руб.
Где?	www.steelseries.com

steelseries
iron.lady

зывает небольшой индикатор на левой панели мыши. Двухметровый провод Ikar Laser оснащен оплеткой, так что вероятность того, что он перетрется, минимальна.

GIGABYTE GA-EP45T-Extreme

Материнская плата GIGABYTE GA-EP45T-Extreme построена на основе новейшей связки Intel P45 + ICH10R, возможности расширения более чем внушительные. В распоряжении пользователя пара слотов PCIe x16, один PCIe x4, шесть портов SATA и два eSATA. При необходимости можно установить четыре модуля оперативной памяти DDR3 SDRAM с частотой до 1900 МГц.

В списке поддерживаемых процессоров все современные модели Intel. На самой плате вполне достаточно места для установки массивного кулера, при этом гибридную систему охлаждения можно подключить к CBO.

Модель относится к серии Ultra Durable 2, то есть в шестифазной схеме питания процессора используются только высококачественные компоненты, в том числе конденсаторы с твердым электролитом. Если компьютер не будет загружаться, индикатор POST-кодов позволит быстро выявить причину неисправности.

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4/Extreme Edition/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 • Системная шина: 1066/1333/1600 МГц • Чипсет: Intel P45 Express + ICH10R • Оперативная память: 4 слота DDR3-1066/1333/1600/1900 (до 16 Гб) • Сетевой адаптер: 2 x 1 GbE (Realtek RTL8111G) • Аудиокодек: 7.1, HDA (Realtek ALC890) • Слоты расширения: 3 PCI, PCI x1, PCIe x4, 2 PCIe x16 • Задняя панель: 2 PS/2, 6 USB, 2 eSATA, LAN, аудиоразъемы, коаксиальный и оптический выходы S/PDIF • Дисковый массив: IDE, 6 SATA II • Форм-фактор: ATX (244x305 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры Intel
Почему?	Станет надежной основой для мощного игрового компьютера с хорошим разгонным потенциалом
Сколько?	8000 руб.
Где?	www.gigabyte.ru



Behold TV INTRO

Автономный TV-тюнер в стильном корпусе

- Обновляемая микропрограмма тюнера
- Поддержка широкоформатных мониторов
- Картина в окне на рабочем столе
- Разрешение 1920x1200



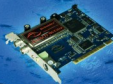
Владей эфиром!

Behold TV M6 Extra

Аппаратное кодирование в формате MPEG-2 и AC3

Behold TV 609 RDS

Поддержка RDS (радиотекст)



- ARPC — включение компьютера с пульта ДУ и по расписанию
- Объемное изображение
- Запись без рекламы
- Вещание в сеть с собственным логотипом

www.beholder.ru

Epson Stylus TX400

Epson Stylus TX400 относится к категории МФУ — multifunctional device — многофункциональных устройств. Если говорить простым языком, то это принтер, сканер и копир в одном флаконе.

В монохромном режиме устройство выдает до 32 страниц в минуту. На печать фотографии формата 10x15 на глянцевой или матовой бумаге уходит 26 секунд. Претензий к качеству нет: осенние листья и золотые закаты яркие, синие и зеленые краски пейзажей — живые, а оттенки

кожи на портретах — натуральные. Устройство может работать без подключения к компьютеру: поддерживаются все современные карты памяти (от Compact Flash до xD-Picture Card), а также стандарты PictBridge и USB Direct Print.

ЖК-дисплей позволяет выбирать и редактировать изображения перед отправкой их на печать. Принтер автоматически корректирует цвет и контрастность отпечатков в зависимости от типа снимка (например, портрет, пейзаж или натюрморт).

Документы и тексты сканируются с качеством 1200 dpi и передаются по выбору в программу оптического распознавания текста, в файл или на внешний накопитель. Совмещенные в одном

устройстве механизмы сканирования и печати позволяют копировать монохромные и цветные документы. Прямо через панель управления на корпусе можно задать количество копий, выбрать формат бумаги и качество обработки (голубой, пурпурный, желтый и черный), каждый из которых можно заменить независимо от остальных (цена вопроса — 260 руб.).

Технические характеристики • **Дисплей:** 2,5-дюймовый ЖК • **Технология печати:** пьезоэлектрическая струйная • **Разрешение:** до 5760x1440 dpi • **Объем калиб:** 3 пл • **Скорость печати:** до 32 стр./мин • **Скорость копирования:** до 29 стр./мин • **Тип сканера:** планшетный • **Тип датчика:** контактный (CIS) • **Карты памяти:** Compact Flash, Memory Stick, Memory Stick Pro, MMC, SD, Smart Media, xD-Picture • **Энергопотребление:** 41 Вт в рабочем режиме • **Размеры:** 182x450x342 мм • **Вес:** 5,9 кг

Что?	Принтер, сканер и копир в одном устройстве
Почему?	Три независимых устройства по цене одного
Сколько?	4100 руб.
Где?	www.epson.ru

CyberPower BRICs LCD BR850ELCD

Если вы подключаете компьютер непосредственно к розетке, то сильно рискуете. Скачки напряжения — вполне обычное дело для российских электросетей, поэтому рано или поздно комплектующие просто-напросто выйдут из строя. Защитить системный блок, монитор и другую технику поможет CyberPower BRICs LCD BR850ELCD.

В нормальных условиях довольно массивный ИБП (больше 6 кг) пропускает сетевое электричество напрямую, одновременно подзаряжая собственный аккумулятор. При этом он выравнивает напряжение, сводя риск поломки оборудования к минимуму. При полном отключении электричества ИБП в течение 10-15 минут подает на компьютер переменный ток: этого вполне достаточно, чтобы закрыть все программы и выключить компьютер.

На корпусе BR850ELCD есть 6 розеток, 3 из которых с резервным питанием и 3 — только с защитой от скачков напряжения. Кроме компьютера к блоку можно подключить телевизор, акустическую систему и любую другую технику со стандартной вилкой. Только следите, чтобы общее энергопотребление устройств не превышало 510 Вт (иначе компьютер в рабочем режиме ест около 300-400 Вт).

Технические характеристики • **Розетки:** 6 шт. (3 — с резервным питанием, 3 — только с защитой от скачков напряжения) • **Мощность нагрузки:** 850 ВА (510 Вт) • **Звуковые сигналы:** питание от аккумулятора, разрядка аккумулятора, перегрузка • **Выходное напряжение:** аппроксимация синусоиды 230 В ± 10% • **Время переключения на батарею:** 4 мс • **Время перезарядки:** 8 часов • **Интерфейс:** USB • **Размеры:** 161x271x114 мм • **Вес:** 6,4 кг

Что?	Источник бесперебойного питания
Почему?	Защитит дорогостоящую технику от перепадов напряжения и позволит завершить работу при отключении электричества
Сколько?	2800 руб.
Где?	www.mediacomput.ru



Корпуса серии Gamer

Их удивительный дизайн не только вселит страх в сердца Ваших врагов, но и принесет дополнительные очки за стиль. Сквозь окно на боковой стенке Nine Hundred или Twelve Hundred Вы сможете продемонстрировать всем Ваше разгоряченное железо, а мощные вентиляторы его эффективно охладят.



Antec
Believe it.

www.antec-russia.ru

Реклама

Эксклюзивный дистрибутор Antec в России

KARIN

+7 (495) 956-11-58 www.karin.ru

Дилеры:

Москва: Никс-Компьютерс (495) 974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Регард Трейд (495) 101-41-58, Onics Computers (495) 544-24-14, ШОП 77 (495) 933-19-00, ХРЕРТ (495) 980-45-18, U-tech Computers (495) 739-08-07

Екатеринбург: Парад (343) 257-55-83, **Иошкар-Ола:** «Компания «Ваш Гарант» (8362) 21-99-33, **Калуга:** «Цифровой мир» (4842) 59-94-02, **Кемерово:** «Компьютерные системы» (3842) 58-40-19, **Кострома:** «Компьютеры у Галкиной» (4942) 31-76-22, **Магадан:** «Стек-Магадан» (41322) 271-03, **Находка:** ДНС (42366) 57-000, **Нижневартовск:** «СЭИВ» (3466) 27-12-91, **Нижний Новгород:** «Домашний компьютер» (831) 277-82-92, **Новосибирск:** «Квеста» (383) 333-24-07, **Санкт-Петербург:** «Авакон» (812) 601-06-33, **Саратов:** «ХардЛайн» (8452) 378-000, АГТО (8452) 44-41-44, **Томск:** «Компстар» (3823) 53-43-53, **Уссурийск:** «ДНС» (4234) 33-98-33, (4234) 32-25-03, **Челябинск:** «Оберон» (351) 263-93-64

Cooler Master Silent Pro M700

При покупке блока питания внимание надо обращать на брендовые модели с хорошими показателями мощности по каналам, высоким КПД и продуманной системой охлаждения — такие как Silent Pro M700 от компании Cooler Master.

Silent Pro M700 выглядит стильно: матово-черная поверхность, крупные белые буквы названия, серебристая решетка с логотипом компании. Компоненты подобраны таким образом, чтобы обеспечивать максимальную стабильность напряжения по всем линиям БП. Это особенно важно, ведь допустимые токи по каналам довольно высоки.

Все компоненты низкопрофильные и размещены предельно компактно — остается много места для циркуляции воздуха. Тепло от силовых элементов отводится при помощи двух пластин из сплава алюминия с медью. Приток свежего воздуха обеспечивает вентилятор диаметром в 135 мм.

Большим плюсом Silent Pro M700 является его модульность. Изначально из БП выходит лишь провода с разъемами питания материнской платы, а все остальные можно подключать по мере необходимости. Набора кабелей хватит для девяти жестких дисков, пары видеокарт и пяти оптических приводов.

Кроме проводов и инструкции, в комплект поставки входят две силиконовые наклейки на обе стороны БП. Во время работы они поглощают вибрации блока, не давая им распространяться на корпус компьютера.

Проверку на прочность Silent Pro M700 проходит с легкостью. При любой нагрузке его КПД превышает отметку 80%. Есть незначительные отклонения напряжений по линиям +3.3V и +5V, зато канал +12V стабилен в любых условиях (в современных системах активнее всего используется именно линия +12V). В работе Silent Pro M700 тише воды, ниже травы: скорость вращения вентилятора контролируется в зависимости от нагрузки.

Cooler Master Silent Pro M700 — качественный блок питания, который подойдет и для производственных, и для тихих систем.

Технические характеристики • Тип: модульный • Мощность: 700 Вт • Запасленный КПД: >85% • Тип PFC: активный • Максимальные токи по линиям: +3.3V — 28 А, +5V — 25 А, +12V — 50 А • Разъемы питания: 5 Molex, PDD, 9 SATA, 2 PCie (6+2) • Охлаждение: 135-мм вентилятор, до 2000 об/мин • Размеры: 150x150x86 мм • Вес: 2,6 кг

Что? Блок питания, модульный

Почему? Мощный, качественный и тихий в работе

Сколько? 4800 руб.

Где? www.coolermaster.ru

Microsoft LifeCam VX-5500

Microsoft LifeCam VX-5500 больше напоминает не обычную веб-камеру, а устройство внешнего наблюдения. Судите сами. Установленная оптика и сенсор выдают довольно яркую картинку даже при сумеречном освещении, микрофон выделяет голос и глушит фоновый шум, к тому же устройство фиксирует ваше лицо и даже при резких поворотах головы центрирует изображение. Причем совсем необязательно сидеть вплотную к объективу, обзор камеры — 72 градуса.

В плане характеристик VX-5500 не сильно отличается от предыдущих моделей серии LifeCam: разрешение видео 0,3 Мпикс, фото — 1,3 Мпикс. Камеру можно использовать с любым приложением для общения в онлайн, но создавалась она специально для Windows Live Messenger. Чтобы сделать видеовызов, достаточно нажать одну кнопку и выбрать собеседника в списке контактов.

В комплекте поставки идет набор сменных панелей: белая, синяя и красная.

Технические характеристики • Тип сенсора: CMOS • Разрешение видео: 640x480 • Скорость захвата: 30 кадров в секунду • Угол обзора: 72 градуса по диагонали • Цифровое увеличение: 3x • Интерфейс: USB 2.0 • Длина кабеля: 1,8 м

Что? Веб-камера

Почему? Качественный продукт за скромную цену

Сколько? 1800 руб.

Где? www.microsoft.com/rus





Совершенно
Бесшумный Кулер



Реклама



Hyper
2600 CPU COOLER

www.cooler-master.com

Москва:
ПИРМТ тел (495) 785-55-54
Зоди (495) 955-51-99
НИКО (495) 974 33 33
Оланд (495) 785-19-18
Сандей (495) 542-90-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг
(495) 223-23-23
СтарМастер (495) 785-85-55
Шаров (495) 784-73-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93

OSM COMPUTERS (495) 549-91-88
Мелитон (495) 981-84-84
Объединенная розничная сеть POLARIS
и Техмаркет-Компьютеры (495) 765-55-57
Санкт-Петербург:
BUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр KEY (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3

Воронеж:
РЕТ (4732) 77-93-39
Иркутск:
Компекс (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Сандей (8312) 19-44-62
Уфа:
Сеть магазинов Кламис (3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-99-04

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Creative Zen X-Fi



Чтобы Creative Zen X-Fi выделялся на фоне конкурентов, разработчики добавили в плеер поддержку сразу двух технологий акустической обработки звука. Первая — X-Fi Crystalizer — восстанавли-

ливает при воспроизведении высокие и низкие частоты, потерянные при сжатии музыки в форматы MP3, WMA и AAC (качество при этом становится заметно лучше). Вторая — X-Fi Expand — имитирует объем, когда вы слушаете музыку в наушниках. Технологии прекрасно уживаются вместе, хотя можно подключить их и отдельно друг от друга.

Плеер поддерживает все популярные медиаформаты, дисплей большой, есть модуль беспроводной связи Wi-Fi. Последний позволяет загружать контент с компьютера без проводов и слушать разную музыку на нескольких плеерах с одного ПК или сетевого накопителя. На лицевой панели Zen X-Fi расположено 13 кнопок, из которых 9 предназначены для набора текстовых сообщений при общении в чате Creative.

Сложности возникают только с видео: ролики в обязательном порядке необходимо ужимать до размера экрана (320x240). В комплект поставки входит специальное ПО, но от этого не легче — на перекодирование полнометражного фильма уходит около часа.

Плеер доступен в версиях 8, 16 и 32 Гб. Расширить память Zen X-Fi можно за счет карт SD. Комплектные наушники EP-830 на удивление хороши (продают отдельно за 1000 руб.).

Motorola MOTOZINE ZN5

Motorola любит выпускать высокотехнологичные телефоны, от которых заходятся писком гламурные дамочки, да серьезные самцы тоже порой пускают скучную мужскую слезу.

Но с MOTOZINE ZN5 случился самый настоящий фуруор — складывается впечатление, что его не ждали только самые преданные поклонники Nokia да люди, вообще не пользующиеся мобильником. Аппарат и правда хорош — тонкий, стильный, функциональный. Цифровые кнопки выполнены сплошным листом, имеют интересную флюидную подсветку и хороший ход. Благодаря слоту для microSD музыки вы унесете ровно столько, на сколько хватит карточки. Специально для меломанов предусмотрен слайдер блокировки и стандартный 3,5-мм разъем под наушники.

Камера — 5 Мп, с коеновой и светодиодной вспышками и автофокусом. Несмотря на логотип Kodak на корпусе, в телефоне используется обычная пластиковая оптика Carl

Zeiss. Инженеры Kodak позаботились только о программной обработке снятого материала — Kodak Perfect Touch делает цвета ярче, а изображения резче. Кроме того, можно обрабатывать снимки на ПК с помощью Kodak Easyshare Software и загружать их в фирменную сетевую галерею.

Пару слов о производительности. Телефон оснащен мощным 500 МГц процессором и работает под управлением программной платформы

МОТОМАХ, основанной на Linux. Но перед нами все же не смартфон, просто очень быстрый телефон. Модуль Wi-Fi позволяет не только закачивать отснятые материалы в Сеть, но и пользоваться интернетом в точках беспроводного доступа.

Недостатков немного, но все же имеются. MOTOZINE ZN5 не поддерживает сотовые сети третьего поколения, а значит, вкусить все прелести высокоскоростной пакетной передачи данных (HSDPA) не получится. Кроме того, запись видео ведется в разрешении не больше 144x176, что, прямо скажем, несерьезно.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик.
Дисплей: 2,5-дюймовый ЖК, 320x240.
Форматы файлов: MP3, WMA, AAC, WAV.
Встроенная память: 16 Гб.
Флэш-карты: Secure Digital (SD и SDHC).
FM-тuner: 76-108 МГц.
Сигналы: 97 дБ.
Питание: встроенный литий-ионный аккумулятор.
Время работы: 36 часов музыки или 5 часов видео.
Интерфейсы: USB 2.0, Wi-Fi.
Размеры: 56x31x13 мм.
Вес: 70 г.

Что?	Медиаплеер
Почему?	Фирменные технологии улучшения звучания, расширяемая память и отличные наушники в комплекте поставки
Сколько?	8500 руб. (16 Гб)
Где?	ru.europe.creative.com

Технические характеристики

Программная платформа: MOTOМАХ (Linux 2.6.1).
Связь: GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0.
Процессор: Freescale BCM-A11, 500 МГц.
Дисплей: 2,4-дюймовый ЖК, 240x320 (в стандартной яркости).
Встроенная память: 544 Мб (32 Мб ОЗУ + 512 Мб ПЗУ).
Флэш-карты: microSD (SDHC).
Камера: 5 Мп с коеновой и светодиодной вспышками и автофокусом.
Разъемы: mini-USB, стерео.
Источник питания: литий-ионный аккумулятор, 920 мАч.
Время работы (разговор / ожидание): 7,5 часа / 310 часа.
Размеры: 51x118x16 мм.
Вес: 114 г.

Что?	Мобильный телефон
Почему?	Не смартфон, но может почти все
Сколько?	16 000 руб.
Где?	direct.motorola.com

ВРАНАЖ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Nikon Coolpix S60

Nikon Coolpix S60 продолжает популярную серию цифровых камер для неискушенных фотолюбителей. Оптика с возможностью 5-кратного увеличения, матрица 10 Мп, чувствительность до 3200 ISO — для такого компактного устройства неплохой набор параметров.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,3-дюймовая ПЗС;
 10 млн эффективных пикселей
Дисплей: 3,5-дюймовый сенсорный ЖК, 320x240
Фокусное расстояние: 33-165 мм (в 35-мм эквиваленте)
Увеличение: 5х оптическое, 4х цифровое
Чувствительность: ISO Auto/64/100/200/400/800/1600/3200
Форматы файлов: JPEG, AVI
Максимальное разрешение фото: 3648x2736
Встроенная память: 20 Мб
Фотокапты: Secure Digital (SD, SDHC)
Питание: литий-ионный аккумулятор EN-EL10
Интерфейс: USB 2.0, HDMI
Размеры: 60x98x22 мм
Вес: 145 г

Камера оборудована огромным сенсорным дисплеем (как у КПК) и всего двумя кнопками — включения/выключения и спуска затвора. Размера экрана достаточно для управления настройками и просмотра отснятого материала. Есть функция автоматического выбора сюжета, при желании к фотографиям можно добавить рукописные заметки.

Что?	Цифровая камера
Почему?	Качественная матрица, компактность и сенсорный экран
Сколько?	12 000 руб.
Где?	www.nikon.ru

Вместо полноценной системы оптической стабилизации изображения используются механизм подавления вибраций на основе сдвига матрицы. При съемке движущихся объектов очень полезной оказывается функция Best Shot Selector, которая выбирает наиболее резкий из 10 последовательных снимков. Фотографии и видео можно вывести на экран телевизора через порт HDMI.

Из недостатков отметим не самый емкий аккумулятор, заряда хватает примерно на 140 фотографий. Кроме того, на ярком солнце дисплей выглядит очень тусклым, а оптического видискателя у камеры нет.



ASUS P320

Новый коммуникатор ASUS настолько маленький, что в первый момент думаешь, что это обычный телефон. Лицевая панель P320 выполнена из глянцевой пластмассы, сзади — мягкое и приятное на ощупь покрытие, за счет чего корпус не скользит в руке. Основные кнопки (привет, отбой, пуск и ок) расположены на одной панели и между собой разделены только разметкой, но это не доставляет проблем — и все благодаря большой площади нажатия.

Аппарат отлично укомплектован: внутри полный набор беспроводных модулей, GPS-чип и аккумулятор емкостью 1100 мАч. Общее впечатление портит невысокая производительность: процессор — морально устаревший TI OMAP 850 (200 МГц), оперативной памяти — всего 64 Мб. Зато радует 2,6-дюймовый экран с отличным запасом яркости.

Коммуникатор оснащен камерой с автофокусом, но без вспышки и зеркала для автопортретов. Снимки сохраняются в формате JPEG, а видео — в 3GP или MP4. Для хранения

музыки, картографических программ и других пользовательских данных используется карта microSD (реализована поддержка моделей емкостью от 4 Гб и выше).

Время работы ASUS P320



при активном использовании — до трех дней. В комплекте поставки: матерчатый чехол, проводная гарнитура, устройство для подзарядки от прикуривателя и автомобильное крепление для использования коммуникатора в качестве навигатора.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: моноблок
ОС: Microsoft Windows Mobile 6.1 Professional
Связь: GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0
Процессор: TI OMAP 850, 200 МГц
Дисплей: 2,6-дюймовый сенсорный ЖК, 240x320 (в степени яркости)
Встроенная память: 192 Мб (64 Мб ОЗУ + 128 Мб ПЗУ)
Флэш-карты: microSD (SDHC)
Камера: 2 Мп с автофокусом
GPS: SPS Star II
Разъемы: mini-USB, стерео
Источник питания: литий-ионный аккумулятор, 1100 мАч
Время работы (разговор / ожидание): 4 часа / 200 часов
Размеры: 60x98x14 мм
Вес: 105 г

Что?	Коммуникатор
Почему?	Аппарат фотомодельной внешности — один из самых компактных и легких
Сколько?	14 000 руб.
Где?	ru.asus.com

topdevice
www.topdevice.ru

TDV001
МОДЕЛЬ

Новинка



*2300 руб.

г. Москва
г. Новосибирск

тел./факс: +7 (495) 740-7787
тел.: +7 (383) 217-7661
факс: +7 (383) 217-7764

e-mail: info@vers.ru

*Рекомендованная розничная цена

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ PLEOMAX

Иван Нечесов

До недавнего времени массовым производством периферии для ПК занималось не так уж много компаний. На слуху были разве что **Logitech**, **Microsoft** и **Genius**. Сегодня же клавиатурно-мышинный бастион штурмуют все кому не лень. **Samsung** вот тоже отметил новую серией компьютерных устройств объединенных под общим брендом **Pleomax**.

КОМПЬЮТЕРНОЕ ТРИО

Акустика представлена тремя моделями формата 2.1: **Pleomax S2-300B**, **S2-500B** и **S2-600B**. Отличия между ними — в дизайне и мощности. Младшая модель (**S2-300B**) крайне проста — всего два сателлита с 63-мм динамиками и приземистый сабвуфер с регулятором громкости на передней панели. Несмотря на компактные размеры, система выдает вполне приличные басы, да и само звучание очень чистое.

В старших моделях (**S2-500B** и **S2-600B**) используются колонки с 70-мм среднечастотными динамиками и купольными твиттерами. Мощность и размеры комплекта рассчитаны на небольшую комнату. Отдельного внимания заслуживает дизайн — плавные, слегка округлые формы с характерным «кинетическим» элементом (и это при том, что корпус всех трех систем выполнен из дерева) отлично вписываются практически в любую обстановку.

Ко всем системам прилагается проводной пульт управления с рычагами для наушников и линейным входом.

ПРОДОЛЖЕНИЕ РУКИ



Если плохой танцор во всех своих бедах винит ноги, то плохому игроку обычно мешает мышь. Вот только **Pleomax ML-600G** едва ли удастся «привлечь к ответственности», с удобством здесь все в порядке. На корпусе — две основные и семь дополнительных кнопок, эргономичное колесо прокрутки и клавиша для переключения разрешения сенсора (меняется в пределах от 400 до 3200 dpi). Во встроенной памяти (32 Кб) можно хранить пять профилей для различных игр.

Длина кабеля — 1,8 м. Размеры корпуса мыши — 78x125x41 мм. Корпус выполнен из очень прочного пластика, так что даже паде-ние мышки переживет без последствий.

МИНИ-МЫШЬ

Беспроводную мышь **Pleomax SCM-9400** можно

использовать как с настольным компьютером, так и с ноутбуком, хотя заточена она именно под использование вне дома. Компактный и легкий манипулятор можно без проблем носить даже в нагрудном кармане рубашки или пиджака, к тому же он прекрасно работает на любой поверхности — даже на поверхности глянцевого журнала.

Модель отличается удобным скроллом с возможностью прокрутки страниц в четырех направлениях. Разрешение сенсора — 1200 dpi, для игр маловато, а вот для офисной работы — в самый раз. Размеры корпуса 53x90x35 мм, вес — всего 60 г (без батареек).



У **Samsung** получилась очень интересная линейка — с ней совсем не стыдно вступать в периферийную гонку вооружений. Другое дело, что на стороне **Logitech**, **Microsoft** и других китов рынка — многолетний опыт и репутация, побороть которые можно только необычными дизайнерскими и маркетинговыми ходами. ■



КОНКУРС!

Как Я провел лето!



Вот и закончилось лето, оставив после себя невероятное количество веселых воспоминаний. Теперь ты можешь об этом не только рассказать друзьям, но и показать всей стране. Журнал «Игромания» и компания **Cooler Master** объявляют конкурс на самую веселую фотографию прошедшего лета.

Что для этого сделать?

Прислать фотографию, сюжет которой связан с самым веселым воспоминанием этого лета.

Адрес: leto@igromania.ru, только обязательно укажи ФИО и адрес.

Авторы самых прикольных фотографий попадут на аллею славы в журнале «Игромания» и получат суперпризы от компании Cooler Master.

Подведение итогов состоится в декабрьском номере журнала.



**Первый
приз**

Корпус
HAF 932



**Третий
приз**

Кулер
Geminii S



**Второй
приз**

Блок питания
UCP 700 W

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Тестирование игрового компьютера Flextron VIP 3C

Дмитрий Колганов

Какими бы мощными ни были игровые ПК, почти все они, как правило, выглядят одинаково безлико. Поэтому особенно приятно, когда видишь не просто железный ящик с комплектующими, а систему с намеком на индивидуальность. Как, например, новый компьютер Flextron VIP 3C.

Спорт и мощь

Внешне Flextron VIP 3C — выпитый гоночный болид: красный лакированный металл, воздухозаборники по бокам и снизу, заглушки отсеков в виде радиаторной решетки. Дополняет картину большая кнопка включения с надписью Start Engine. Стандартный набор разъемов USB, FireWire и аудиовыходы расположены сбоку. При запуске компьютер издает звук срывающегося с места автомобиля. Визжание шин и рев мотора были настолько неожиданными, что мы подпрыгнули от удивления. Впрочем, постоянно чувствовать себя словно на треке специального колесика.

Технические характеристики	
Материнская плата	ASUS P5N72-T Premium (NVIDIA nForce 780i SLI, Socket 775, DDR2-1200, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, FDD, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	2x Kingston ValueRAM KVR800D2N5/2G 2 Гб (800 МГц, 5-5-5-15)
Видеокарты	2x Leadtek WinFast GTX 260 896 Мб (NVIDIA GeForce GTX 260, PCIe x16)
Жесткие диски	2x Hitachi DeskStar P7K500 HDP725050GLA360 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптические приводы	Pioneer BDC-202BK Black (SATA), Pioneer DVR-216D Black (SATA)
Блок питания	InWin PowerMan 550W (550 Вт)
Корпус	InWin IW-J614TA F430 (ATX, USB, аудио)
Дополнительно	Windows Vista Home Premium 64-Bit Edition, Neverwinter Nights 2, Microsoft Office Ready, паспорт на ПК
Цена (руб.)	49 990

PCMark05 1.2.0				3DMark06 1.1.0			
CPU	Memory	HDD	Overall	SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
8014	4430	8216	8760	6596	8752	2916	15413

«Формулы-1» — когда-нибудь да надоест. Тогда гоночные эффекты можно сделать тише или вообще отключить при помощи специального колесика.

Игровые тесты		
Crysis 1.2.1 (DirectX 10)		
Разрешение	1280x1024	1600x1200
High + AF 16x	56,6	52,3
High + AF 16x, AA 2x	53,9	43,2
Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)		
Разрешение	1280x1024	1600x1200
Max + AF 16x, AA 4x	188,5	151,6
Max + AF 16x, AA 8x	163,6	120,4
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7		
Разрешение	1280x1024	1600x1200
Max + AF 16x, AA 4x	128,9	122,9
Max + AF 16x, AA 8x	127,7	117,3

Двойной удар

Flextron VIP 3C работает под управлением 64-битной Windows Vista Home Premium. Для тестового заезда мы выбрали Call of Duty 4: Modern Warfare, Devil May Cry 4 и Crysis. Не обошлось и без синтетик в лице PCMark05 и 3DMark06. Испытания компьютер прошел на отлично. В PCMark05 набрал 8700 очков, а в 3DMark06 перевалил за отметку в 15 000 баллов. С Crysis испытанный справился одной левой: 40 кадров в секунду при максимальных настройках, сглаживании 2x и разрешении 1900x1200. А в Call of Duty 4 и Devil May Cry 4 планка производительности не опускалась ниже 100 кадров в секунду!

■ ■ ■

Бывают вещи, по которым видно, что сделаны они с любовью. Flextron VIP 3C — как раз такой случай. Такое ощущение, что делали его даже не для продажи, а для себя лично. Тут и необычный корпус, и грамотный подбор компонентов, и производительность.

А вот цена на Flextron VIP 3C приличная — 49 990 рублей. Хотя своих денег он, конечно, стоит. ■

Благодарим компанию «Ф-Центр» (www.fcenter.ru) за предоставленный для тестирования компьютер

DigitalLife ELA

Производительность и развлечения цифрового мира



- Процессоры Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad, Core™ 2 Duo, Pentium® Dual-Core E2xxx, Celeron® 4xx
- 8-фазный цифровой PWM
- Основана на чипсете Intel P45
- Двухканальная память DDR2 1066(oc) МГц, max. 8 GB
- Gigabit LAN, 7.1 каналный звук Dual Digital HD с DTS CONNECT™ и Dolby Digital Live™
- Интегрированные IOT PCIe с поддержкой ATI CrossFireX (3 слота x8)



Двухканальный цифровой звук

Выходы Digital Fiber/Optical и Coaxial SPDIF обеспечивают звук высочайшего качества на выходе и большую гибкость при подключении аудио систем. Dual Digital Audio позволяет изолировать различные источники звука на ПК и выводить звук через два цифровых выхода или через 7.1-канальную аудио систему и аудио выходы на лицевой панели.

Поддержка CrossFireX™

Благодаря встроенному параллельному IOT PCIe, ELA поддерживает 3-го слота PCIe 2.0 x16 (3 слота x8) с ATI CrossFireX™

8-фазный цифровой PWM

Обеспечивает лучшую подачу питания, удовлетворяет требованиям энтузиастов и оверклокеров. Эта цифровая система управления подачей энергии обеспечивает более высокую эффективность питания, быструю и стабильную реакцию на изменения в потреблении энергии и более высокий ток на выходе для экстремального разгона.

Дилеры:

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютеры - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Илхайн - (495)941-6161; КИБЕРТЕРМИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникашн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9;

Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; **Барнаул:** К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Союз - (343)371-6568; **Трилайн** - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСХ 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** ИОТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технологии - (342)212-4646; **Пятигорск:** Дивинком - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Санара:** Айсус - (846)270-5960.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Осень в разгаре. За лето разработчики игр основательно подготовились и во всеоружии ждут, когда мы расчленим свои компьютеры и начнем играть в свежие хиты ночи напролет. Чтобы тормоза не досаждали, а графика радовала глаз, стоит задуматься об апгрейде своего железного друга.

Точные цены на комплектующие вы можете найти, например, на поисковике www.price.ru. Обращаем ваше внимание на то, что к моменту выхода номера цены на продукцию могут измениться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Традиционное осеннее повышение цен наиболее серьезно ударило именно по этой ценовой категории. Пришлось перейти на более медленные процессоры (минус 200-300 МГц), но это лучше, чем просто сделать в такой ситуации. Не экономить же на видео-

карте? Для современных игр это, пожалуй, чуть ли не важнейший компонент. Так что мы оставили в списке шустрый **GeForce 9600 GSO**. Если добавить чуть больше тысячи рублей, можно взять полноценный **GeForce 9600 GT**.

Что же до скорости процессоров, то ее можно восполнить, заменив штатный кулер, например, на **Thermalake V1** и разогнав процессор.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Главная потеря здесь относится к платформе **Intel** — пришлось перейти с **Core 2 Duo E7200** (2,53 ГГц) на **Core 2 Duo E4600** (2,4 ГГц). И дело не только в частоте, кэш-памяти тоже меньше, а скорость FSB ниже. В случае с **AMD** у нас стоит уже привычный **Athlon 64 X2 6000+**. У эти процессоров есть чуть более дорогие альтернативы, которые

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX9650 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x6 Мб)	33 000
Кулер: Thermalright Ultra-120 xExtreme (Socket AM2/775)	1800
Вентилятор: 2x Scythe Slip Stream SY1225SL12M (120 мм, 1200 об/мин, 24 дБ)	800
Системная плата: ASUS Rampage Extreme (Socket 775, Intel X48, FSB 1600 МГц, DDR3-2000, CrossFire, PCI, PCI IDE, SATA, RAID, X-Fi, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	10 000
ОЗУ: 2x OCZ PC3-14400 Platinum Edition OC2P31800GAK (4x2 Гб, 1800 МГц, CL9)	22 000
Видеокарта: 2x Sapphire Radeon HD 4870 X2 1 Гб (PCIe, AMD Radeon HD 4870 x2, DVI, TV-out)	40 000
Жесткий диск: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103JJU 1 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	10 000
Оптический привод: LG GGN-H20L (SATA, CD-ROM/R/W, DVD-ROM, DVD-R/RW, BD-R/RE)	11 000
Звуковая карта: Creative SB X-Fi Titanium Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	5000
Кулер: Cooler Master Stacker 831 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	8000
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1000 (1000 Вт, ATX)	8500

Системный блок:	149 400
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	2000
Колонки: Philips ARX8 Premium Kit SGC5103B0 (2x40 Вт сабвуфер, 80 Вт сателлитов)	13 500
Монитор: Dell UltraSharp 3006WFP (IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 8 мс, S-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	53 000

Системный блок и периферия:	219 800
------------------------------------	----------------

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5400+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3200
Системная плата: Elitegroup A780GM-A (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCI, PCI IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N6K2-2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL6)	1700
Видеокарта: ZOTAC ZT-965W2P-FSL 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GSO, DVI, TV-out)	3000
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/W, DVD-ROM/R/W, DVD-R/RW)	750
Кулер: Asustek 61TR7 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 350 Вт, ATX)	2200

Системный блок:	14 650
Мышь: A4Tech XL-750BF (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-280 (PS/2)	250
Колонки: SVEN SPS-700 (2x20 Вт)	1200
Монитор: LG Flatron W1942T (TN-Film, 19 дюймов, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI)	5800

Системный блок и периферия:	22 400
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+800
Замена видеокарты: Puff GeForce 9600 GT Sonic 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, DP, HDMI, TV-out)	+1200
Опция 1: Thermalake V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин, 16-24 дБ)	1500

Со всеми новаторами:	25 900
-----------------------------	---------------

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual Core E2200 (Socket 775, 2,2 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	3000
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2500
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N6K2-2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL6)	1700
Видеокарта: ZOTAC ZT-965W2P-FSL 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GSO, DVI, TV-out)	3000
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/W, DVD-ROM/R/W, DVD-R/RW)	750
Кулер: Asustek 61TR7 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 350 Вт, ATX)	2200

Системный блок:	14 750
Мышь: A4Tech XL-750BF (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-280 (PS/2)	250
Колонки: SVEN SPS-700 (2x20 Вт)	1200
Монитор: LG Flatron W1942T (TN-Film, 19 дюймов, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI)	5800

Системный блок и периферия:	22 500
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4600 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мб, BOX)	+900
Замена видеокарты: Puff GeForce 9600 GT Sonic 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, DP, HDMI, TV-out)	+1200
Опция 1: Thermalake V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин, 16-24 дБ)	1500

Со всеми новаторами:	26 100
-----------------------------	---------------

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3.0 ГГц, 2x1 МБ, BOX)	4000
Системная плата: Elitegroup A780G-A (Socket AM2+, AMD 7800, DDR2-1066, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2NH6K-2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL6)	1700
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 МБ (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 МБ)	2100
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-3633 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	19 750
Мышь: Cyber Snipe Stringer (3200 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: MicroLab Solo4 (2x28 Вт)	2100
Монитор: Samsung SyncMaster T220 (TN-Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10 000

Системный блок и периферия:	33 950
Замена ЦП: AMD Phenom X3 8650 (Socket AM2, 2.3 ГГц, 3x512 Кб, 2 МБ, BOX)	+500
Замена видеокарты: PowerColor Radeon HD 4870 512 МБ (PCIe, AMD Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	+3500
Опция 1: ThermalTate V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин, 16-24 дБ)	1500
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800

Со всеми новаторами: 40 250

стоит иметь в виду при покупке. Для платформы AMD это Phenom X3 8650, для Intel — Core 2 Duo E7200 (о нем мы говорили выше).

За игры беспокоиться не придется. Radeon HD 4850 показывает блестящие результаты в играх. Переход на Radeon HD 4870 будет целесообразен лишь в том случае, если вы хотите получить максимальную производительность любой ценой.

Недавно Samsung представила новую серию мониторов, так вот, модель SyncMaster T220 станет отличным выбором для любите-

го пользователя — отличной диагональ, качество изображения и настройки цветов также на высоте.

Займи, но купи (категория «Менше 30 000 руб.»). Здесь подбрана техника с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

AMD некоторое время назад показала миру чипсет AMD 790GX и южный мост SB750. Преимущество этой связки заключается в наличии технологии Advanced Clock Calibration. Она позволяет расши-

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4600 (Socket 775, 2.4 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 МБ, BOX)	3900
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-D53L (Socket P55, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2500
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2NH6K-2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL6)	1700
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 МБ (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 МБ)	2100
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-3633 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	19 950
Мышь: Cyber Snipe Stringer (3200 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: MicroLab Solo4 (2x28 Вт)	2100
Монитор: Samsung SyncMaster T220 (TN-Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10 000

Системный блок и периферия:	34 150
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket 775, 2.53 ГГц, FSB 1333 МГц, 3 МБ, BOX)	+700
Замена видеокарты: PowerColor Radeon HD 4870 512 МБ (PCIe, AMD Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	+3500
Опция 1: ThermalTate V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин, 16-24 дБ)	1500
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800

Со всеми новаторами: 40 650

соров Phenom благодаря более стабильному тактированию, а также точному контролю напряжения в цепях питания. Приличным выбором станет плата MSI DK4790GX Platinum. Качественный дизайн и расширенные возможности разгона гарантированы. Под Intel рекомендуем ASUS P5KE/PI, на рынке представлено немало достойных альтернатив от GIGABYTE, MSI и других компаний.

К одной плате Radeon HD 4850 можно добавить вторую и получить, по сути, Radeon HD 4850 X2, которая еще и не вышла в продажу. С

такой сладкой парочкой вы вполне сможете наслаждаться HD-картинкой и надолго забудете о тормозах.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Новаторский дизайн ASUS Rampage Extreme впечатляет, возможности разгона — еще больше. Плата мало того, что поддерживает все процессоры Intel, так еще и работает с DDR3-памятью с частотой до 2000 МГц, не говоря уже о CrossFire. Самое время взять парочку мощных Radeon HD 4870 X2 и получить беспрецедентную производительность в разрешении 2560x1600. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8750 (Socket AM2, 2.4 ГГц, 3x512 Кб, 2 МБ, BOX)	5300
Купер: ThermalTate V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин, 16-24 дБ)	1500
Системная плата: MSI DK4790GX Platinum (Socket AM2+, AMD 790GX, DDR2-1066, CrossFire, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, VGA, DVI, HDMI, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	3800
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5DHX (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 МБ (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD73LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 МБ)	2500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi HomeGamer (PCI)	2500
Корпус: Acet 6088 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4000

Системный блок:	29 650
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1500
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: MicroLab Solo4 (2x40 Вт)	2800
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (TN-Film, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	18 000

Системный блок и периферия:	52 750
Замена ЦП: AMD Phenom 9850 (Socket AM2+, 2.5 ГГц, 4x512 Кб, 2 МБ, BOX)	+1200
Опция 1: Sapphire Radeon HD 4850 512 МБ (PCIe, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5000

Со всеми новаторами: 58 950

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E6400 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 МБ, OEM)	5500
Купер: ThermalTate V1 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин, 16-24 дБ)	1500
Системная плата: ASUS P5KE/PI (Socket 775, Intel P35, FSB 1600 МГц, DDR2-1200, CrossFire, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	3100
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5DHX (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 МБ (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD73LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 МБ)	2500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi HomeGamer (PCI)	2500
Корпус: Acet 6088 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4000

Системный блок:	29 150
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1500
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: MicroLab Solo4 (2x40 Вт)	2800
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (TN-Film, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	18 000

Системный блок и периферия:	52 250
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6800 (Socket 775, 2.5 ГГц, FSB 1333 МГц, 3 МБ, OEM)	+2000
Опция 1: Sapphire Radeon HD 4850 512 МБ (PCIe, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5000

Со всеми новаторами: 59 250



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно 3 рубля.



Почему память типа XDR не используется в компьютерах, она ведь намного быстрее обычной DDR?

XDR DRAM (XDR — это extreme data rate, высокая скорость передачи данных) — действительно высокопроизводительная память. Ее предшественницей была неизвестная **Rambus RDRAM**. Сегодня XDR DRAM можно найти, к примеру, в консоли PS3. Главное отличие XDR DRAM в том, что она использует последовательный интерфейс, в то время как DDR2/DDR3 — параллельный. 16-битная память XDR DRAM с эффективной частотой 4 ГГц способна за секунду передать до 8 Гб данных. 128-битная (шина шире в восемь раз) память DDR3 SDRAM с эффективной частотой 1,6 ГГц обеспечивает 12,8 Гб/с. Нетрудно посчитать, что память XDR DRAM, работающая при 128-битной шине, выдает впечатляющие 102 Гб/с!

При этом востребованной остается и память DDR2/DDR3. Она стоит намного дешевле XDR DRAM, кроме того, и DDR2, и DDR3 — открытые стандарты, поддерживаемые комитетом JEDEC, а XDR DRAM — собственная разработка Rambus. Поэтому в каких-то нишевых устройствах (скоростные маршрутизаторы, игровые консоли) можно использовать XDR DRAM, но в ПК-индустрии это нерационально.



Если я не ошибаюсь, есть такие программы (они, кажется, эмуляторы так называются), с помощью которых игры для PS1 и PS2 можно запускать на компьютере. А есть ли программы для запуска игр с PS3 или Xbox 360? И если нет, то почему?



Вы совершенно правы: существуют специальные эмуляторы, позволяющие запускать консольные игры на ПК. Однако для PS3 и Xbox 360 таких программ пока нет, хотя слухи об их появлении периодически появляются.

Проблема тут вот в чем. У современных приставок очень мощное железо, в некоторых специализированных задачах оно нередко обгоняет ПК. Вот только архитектура нынешних консолей серьезно отличается от внутреннего устройства компьютеров. Эмулятору приходится в реальном времени преобразовывать огромные объемы приставочного кода в язык, понятный ПК. В таких условиях потери производительности будут просто катастрофическими, и на выходе будет получаться слайд-шоу. То есть раньше чем через несколько лет нормальных эмуляторов не появится — мощность компьютеров должна вырасти, а сами эмуляторы — усовершенствоваться.



Что делать, если Windows XP перестала стирать или записывать CD/DVD-диски?



Если сам привод исправен, виновником может быть программа эмуляция дисков. Если у вас установлена одна из них, обратите внимание на настройки. В **DAEMON Tools** нужно отключить функцию **Спрятать CD-R**, в **Alcohol 120%** — убрать галочку **Игнорировать тип носителя**.



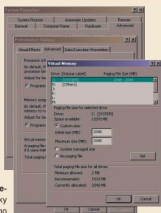
Такая проблема: часто при загрузке какого-нибудь сайта появляется окно с надписью: «Просмотр этого веб-узла не разрешен советником по содержанию. Для продолжения необходимо ввести пароль». Но пароль я не знаю! Подскажите, пожалуйста, этот пароль. Или объясните, как вообще отключить этого наглого советника. Я захожу в интернет через Internet Explorer, ОС — Windows XP SP3.



Снять пароль и убрать все ограничения вы сможете при помощи редактора реестра. Нажмите **WIN+R**, в появившейся строке напишите **regedit** и давите **Enter**. В редакторе зайдите в раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Restrictions**, найдите там строковый параметр **Key** и смело удаляйте его. Разумеется, система даст вам все это сделать, только если вы зайнитесь с правами администратора.

Что такое файл подкачки? И можно ли как-то его увеличить?

Файл подкачки используется компьютером для временного хранения данных из оперативной памяти. Жесткие диски гораздо медленнее оперативной памяти, но, когда ее объема не хватает, система помещает часть информации на диск. Чтобы изменить местоположение файла подкачки или задать его размер, нужно зайти в **Свойства системы**. В случае **Windows XP** идем по пути **Панель управления** → **Система**, маршрут для **Windows Vista** — **Панель управления** → **Система** → **Дополнительные параметры системы**. Теперь перейдите на вкладку **Дополнительно** и щелкните по кнопке **Параметры** из раздела **Быстродействие**. В появившемся окне на вкладке **Дополнительно** щелкните **Изменить**. Здесь можно настроить все как нужно либо отдать контроль операционной системе. На заметку: если у вас происходит частые обращения к файлу подкачки (проявляется в виде тормозов) — это верный сигнал того, что пора покупать оперативку.



Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик. Описывайте проблему как можно подробнее, не забывая указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.



Недавно установил на компьютер Windows Vista Ultimate, до этого пользовался Windows XP. В Windows Vista Ultimate столкнулся с проблемой настройки файла boot.ini. Во-первых, не могу его найти на компьютере, но это ладно. С помощью специальной утилиты bootcfg попытался его (boot.ini) настроить. Но теперь возникла другая проблема: при попытке набрать bootcfg в командной строке компьютер выдает следующее сообщение: «ОШИБКА. Отсутствует разрешение на изменение содержимого файла boot.ini»



Windows Vista, в отличие от предыдущих систем на ядре NT, работает с новым загрузчиком — Windows Boot Manager. Он использует иную схему хранения данных, файл boot.ini уже не при делах. Если надо изменить порядок загрузки ОС, то вам по этому адресу: **Панель управления → Система → Дополнительные параметры системы → Дополнительно → Загрузка и восстановление → Параметры.** Для более детальной настройки воспользуйтесь утилитой bcdedit. Кстати, обо всех проблемах, связанных с новым загрузчиком, можно почитать здесь support.microsoft.com/kb/919529.



Можно ли технологию ReadyBoost задействовать на Windows XP?

Вкусить все прелести ReadyBoost и SuperFetch пользователи Windows XP могут при помощи специальной программы eBoost. При работе она кэширует часто используемые программные файлы в оперативную память или на съемный носитель (например, флешку). В результате программы загружаются ощутимо быстрее.



В моей системе установлен двухъядерный процессор Intel Core 2 Duo E4600 с частотой 2,4 ГГц. Но одно из ядер почему-то всегда работает на 1,2 ГГц. При запуске игр, которые дают мощную нагрузку на процессор (Crysis, например), программы типа CPU-Z говорят, что на долю секунды его частота поднимается до заявленных 2,4 ГГц. А потом ЦП снова начинает халтурить. В чем дело? Как мне быть?



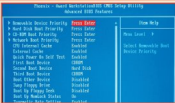
Intel Core 2 Duo — процессоры не только быстрые, но и умные. При малой нагрузке они умеют понижать частоту ядер, сокращая, таким образом, свое энергопотребление и тепловыделение. Называется эта технология Intel SpeedStep.

Система автоматически отслеживает нагрузку и повышает частоту до номинала тогда, когда это требуется. Беспокоиться тут не о чем: производительность от таких переходов не страдает. Однако бывают ситуации, например со старыми играми, когда они определяют низкую частоту ЦП и отказываются запускаться. В таких случаях можно отключить SpeedStep в BIOS компьютера или выбрать в ОС план электропитания **Высокая производительность**.



При включении компьютера возникает сообщение: «Boot from CD: DISK BOOT FAILURE, INSERT SYSTEM DISK AND PRESS ENTER». Разъемы к жесткому диску проверил, но надпись не исчезает. Что делать?

Скорее всего, у вас в BIOS выставлен неправильный порядок загрузки: CD/DVD-привод идет первым, до жесткого диска. Для решения проблемы нужно просто изменить эту очередность (чтобы зайти в BIOS, надо в самом начале загрузки компьютера нажать несколько раз Del).



Чем отличается память DDR3 от GDDR3?

Главное отличие — в области применения: модули DDR3 SDRAM используются в современных компьютерах, а микросхемы GDDR3 распаяны на видеокартах. По сути, GDDR3 более близка к предыдущему поколению оперативной памяти, DDR2, от нее она унаследовала свою технологическую базу. Разумеется, не обошлось без оптимизаций, дабы улучшить работу GDDR3 в видеокартах. Одно из самых важных изменений коснулось тактовых частот, они заметно выросли.



При загрузке BIOS появляется надпись «No IDE Master HDD Detected!». Помогите решить проблему.

Проблема заключается в том, что ваши IDE-устройства, подключенные к одному шлейфу, не могут определиться, кто из них будет главным (Master), а кто — подчиненным (Slave). Выключите компьютер, отсоедините один из IDE-винчестеров, найдите у него набор контактов с перемычкой (рядом с основными разъемками) и поставьте ее в положение Master. Искомая комбинация контактов нарисована на самом жестком диске, также ее можно найти на сайте производителя.



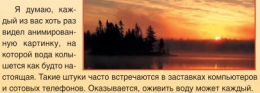
Как перейти с 32-битной версии ОС на 64-битную?

Простым обновлением системных файлов этот переход не сделаешь. Придется отдельно установить 64-битную версию.



Горячие советы

В этом номере мы помещаем совет от нашей постоянной читательницы Надежды Серковой, скрывающейся в Сети под ником Nado.



Я думаю, каждый из вас хоть раз видел анимированную картинку, на которой вода колыхается как будто настоящая. Такие штуки часто встречаются в заставках компьютеров и сотовых телефонов. Оказывается, оживить воду может каждый. Добавив волны и движение пологим программа Nature Illusion Studio (www.nufsoft.com). Совмещать с ее интерфейсом несложно: надо лишь выбрать необходимый пейзаж (можно использовать и свои картинки) и для каждой водной области задать тип движения. Вместе с программой идут несколько образцов. Например, **Waterfall in the Forest** показывает отлично анимированный водопад в лесу, допуская картинку звуку природы. В целом скринсейверы с помощью Nature Illusion Studio получаются просто замечательные. Можно даже поразить друзей, поставив на заставку анимированную фотографию с рыбками.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗЬ НОМЕРА

KASPERSKY INTERNET SECURITY 2009

Разработчик: Лаборатория Касперского
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Способы оплаты: Яндекс.Деньги, WebMoney, Деньги.ру, Мобильные кошельки, PayPal, банковский перевод, Яндекс.Деньги, iSCard, e-Gold, Кредит Телетайп
Сайт: www.kaspersky.ru



Самый популярный российский антивирус в своей новой итерации сделал большой шаг вперед. Главное, чего удалось добиться «Лаборатории Касперского», — кардинально увеличить скорость работы программы. Загрузка Windows проходит лишь немного дольше, чем без установления защиты, а потом антивирус и вообще становится незаметным.

Напоминает о себе он лишь тогда, когда вы в первый раз запускаете какое-нибудь приложение. В этом случае оно сканируется и сравнивается с белым списком, после чего программе либо разрешается орудовать в системе как у себя дома, либо на нее накладываются ограничения, которые, впрочем, легко снять, если вы доверяете данной утилите. В результате антивирус задает гораздо меньше вопросов и не насылает ежесекундно жесткий диск, но при этом у вас остается полный контроль над тем, что делается на компьютере. Почтовый антивирус работает по тем же принципам, а фильтр спама стал точнее благодаря антиспамовым базам.

На нашем диске вы найдете лицензионный ключ для Kaspersky Internet Security 2009 сроком действия три месяца. Использовать его можно будет, начиная с 1 октября этого года, для активации потребуется подключение к Сети (подойдет любое, хоть dial-up или мобильный интернет).

СВЕЖАТИНА!

BLAZE MEDIA PRO 8.02

Разработчик: Music Media
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: \$50
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, почтовый перевод, Факс
Сайт: www.blazemp.com

На первый взгляд Blaze Media Pro напоминает обычный мультимедийный проигрыватель. На самом деле под невзрачной оберткой скрывается еще и полноценный редактор аудио и видео. Blaze Media умеет все то же самое, что и любая другая любительская программа подобного рода. Видео можно



резать на кусочки и склеивать, изменять размер и параметры кадра, накладывать фильтры, эффекты и титры. С аудио почти то же самое, только вместо размеров и кадров — битрейт и формат файла, а вместо титров — возможность записи с любого источника звука.

Рейтинг: 19

EF COMMANDER 6.52

Разработчик: EFS Software
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$25
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.efsoftware.com/cw/e.htm

Удобный файловый менеджер, которому, как и любой другой программе подобного рода, приходится конкурировать с Total Commander. В EF Commander встроено немало полезных утилит: архиватор, FTP-клиент, плагин для записи компакт-дисков (но для этого понадобятся Nero Burning ROM) и многое другое. Одним словом, перед вами более дешевая и чуть переработанная версия Total Commander, со своими плюсами и минусами.

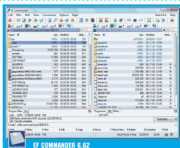
Рейтинг: 18

EF SYSTEM MONITOR 5.0

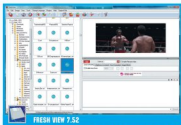
Разработчик: EFS Software
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$13
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.efsoftware.com/sm/e.htm

Удобная программа для тех, кто любит следить за состоянием своего компьютера. EF System Monitor собирает данные и показывает количество свободной оперативной памяти, загрузженность процессора, жестких дисков, скорость передачи данных в сети, ваш IP-адрес — всего и не перечислить. А для сидящих (или мнящих себя ими) есть просто куча мудреных счетчиков, только от названий которых у простых людей непременно заболит голова.

Рейтинг: 17



EF COMMANDER 6.52



FRESH VIEW 7.52

ELTIMA EXE PASSWORD PROTECTOR 1.1

Разработчик: ELTIMA Software GmbH
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
Цена: \$19.95
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.security-utilities.com/passwortexe.html

Eltima Exe Password Protector создан специально для тех, кто не хочет, чтобы на его компьютере кто-то без спроса запустил аську, почтовый клиент или, например, браузер: когда какая-нибудь нехорошая личность позакрывает нужные странички — хочется сказать ему много приятных, добрых слов. Принцип ее работы очень прост: вы устанавливаете пароль на файл, и всякий раз при запуске программы будет высказывать око с полем ввода. Даже если вы перенесете файл на другой компьютер или запишете его на какой-нибудь носитель, открыть его можно будет, только напечатав код.

Рейтинг: 19

FLASH FAVORITE 1.8

Разработчик: PipeSoft.Com
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (3 дня)
Цена: \$16.55
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.pipesoft.com

Программа для вытаскивания флэш-роликов с различных сайтов и видео с YouTube. Все, что вам нужно, — скопировать в адресную строку программы ссылку на файл, указать папку, куда его сохранить, и нажать кнопку Save. При этом понравившийся ролик можно сразу посмотреть.

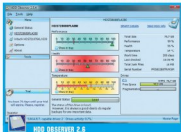
Рейтинг: 17

FRESH VIEW 7.52

Разработчик: FreshDevices
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.freshdevices.com/freshview.html

Приятная в работе и при этом бесплатная утилита для просмотра и упорядочивания коллекции мультимедиафайлов на жестких дисках. Fresh View умело справляется с аудио и видео, но лучше всего оно обрабатывает картинки. Использовать программу как основную для аудио и видео будет затруднительно (плеилостров нет, полноэкранного просмотра тоже), однако сортировать музыку и фильмы довольно удобно.

Рейтинг: 17



FRESH VIEW 7.52



HDD OBSERVER 2.6

Разработчик: DataSoft

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: 629 руб.

Способы оплаты: кредитная карта, банковский перевод, почтовый перевод, PayPal, телефон, факс

Сайт: www.datasoft.com/hddo

Еще одна, наряду с EF System Monitor, программа, которая следит за состоянием вашего компьютера. Но круг мониторинга на этот раз значительно уже, все внимание программы нацелено на жесткие диски вашей системы. HDD Observer контролирует их производительность и температуру, а также проводит фрагментацию файлов и реестра во время простоя компьютера, чтобы не мешать повседневной работе.

Рейтинг: **.....19**

ICONUTILS 4.24

Разработчик: Aha-Soft

Язык: русский, украинский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: 299 руб.

Способы оплаты: перевод Vendor-to-Vendor, WebMoney, Яндекс.Деньги, e-gold

Сайт: www.aha-soft.com/iconutils

Iconutils, безусловно, подойдет всем, кто любит персонализировать свое рабочее пространство. В данном случае — создавать собственные или редактировать уже готовые иконки и курсоры. В Iconutils для этого есть множество инструментов и эффектов, присущих любому хорошему графическому редактору. К тому же Iconutils позволяет конвертировать иконки «Макintoshy» в формат Windows, так что, если сами рисовать не умеете, можно просто взять уже готовые наборы.

Рейтинг: **.....17**

KLS BACKUP 2008 PROFESSIONAL 4.1

Разработчик: KLS Soft

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)

Цена: \$69.95

Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод

Сайт: www.kls-soft.com/klsbackup

Многие по личному опыту знают, что важную информацию надо либо многократно копировать, либо сохранять на съемных носителях, а еще лучше делать и то и другое. KLS Backup создана как раз для архивирования и создания резервных копий ваших данных. Программа сжимает информацию в ZIP-архивы и позволяет их сохранять на любые накопители, включая сетевые и FTP-сервера.

Рейтинг: **.....17**

MP3 REMIX 3.6

Разработчик: FixSound

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (базовый набор ремиксов)

Цена: \$39.99

Способы оплаты: кредитная карта, PayPal

Сайт: www.fixsound.com/remix

MP3 Remix позволит вам быстро создать отличный ремикс из любого MP3-файла, вос-



производимого в Winamp или Windows Media Player. Для этого в программу встроено более 320 профессиональных эффектов и звуков. А чтобы получились действительно шедевры, программа будет вам всячески помогать, определяя ритм и динамику композиции.

Рейтинг: **.....18**

PASSWORD MANAGER DELUXE 3.71

Разработчик: Kislante Software

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$14.95

Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод, почтовый перевод, факс

Сайт: www.kislante.com/passwordmanagerdeluxe

Password Manager Deluxe — отличный хранилище паролей: надежный, удобный, с красивым дизайном. Есть генератор паролей различной сложности, а сами кодовые слова организуются по папкам, прямо как в «Проводнике», а не сваливаются в одну кучу.

Рейтинг: **.....18**

RAIMASOFT RARMARADIO 2.16

Разработчик: RaimaSoft

Язык: английский, русский, украинский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$30

Способы оплаты: кредитная карта, PayPal

Сайт: www.raimasoft.com/rarmaradio.aspx

RarmaRadio — программа для прослушивания и записи интернет-радио. В нее включены адреса множества станций, рассортированных по группам в зависимости от жанра музыки и региона. RaimaRadio умеет выяснять, что за композиция звучит в данный момент, и, настроившись на одну станцию, одновременно записывать сразу несколько других каналов.

Рейтинг: **.....19**



RESIZE PICTURES PLUS 3.1

Разработчик: VSO-Software

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$19.95

Способы оплаты: кредитная карта, PayPal

Сайт: www.resizepictures.net

Если вы ищете эргономичную утилиту, позволяющую изменять размеры, переименовывать и сортировать графические файлы, то обратите внимание на Resize Pictures Plus. Ко всему прочему программа легко поставит на картинке водяные знаки и оптимизирует фотографии для дальнейшей публикации в блоге, на форуме или для пересылки по электронной почте. Приложение поддерживает более 40 графических форматов и позволяет сохранять изображения в семи самых популярных из них.

Рейтинг: **.....17**

SAS.PLANETA 0.9

Разработчик: Группа SAS

Язык: русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.sasgiga.ru/programme

В интернете огромное количество сайтов со спутниковыми снимками Земли, на которых можно посмотреть самые разные уголки нашей планеты. «SAS.Планета» предназначена для просмотра таких карт с сервисов вроде Google Maps и «Яндекс.Карты», вот только все загруженные вами изображения останутся на компьютере, и вы сможете их использовать без подключения к интернету.

Рейтинг: **.....18**

SOLID CONVERTER PDF 4

Разработчик: Solid Documents

Язык: русский

Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)

Цена: \$69.95

Способы оплаты: кредитная карта, PayPal

Сайт: www.soliddocuments.com/ru

Solid Converter PDF позволяет конвертировать PDF-файлы в документы Microsoft Office для их дальнейшего редактирования, а также проводить обратную операцию. При этом программа распознает таблицы, гиперссылки, повернутый текст и другие элементы форматирования страницы. Настроек очень много, а для конвертирования в формат PDF подойдет любые текстовые файлы.

Рейтинг: **.....18**



СЕРФИНГ С КОМФОРТОМ

Если ваш компьютер подключен к интернету, у вас наверняка возникали типичные вопросы: как защититься от шпионов и троянов, которыми кишит Сеть, и как скачать нужные флэш-ролики, видеозаписи или даже целые сайты, чтобы они всегда были под рукой? Попробуем ответить на эти вопросы в сегодняшней подборке программ для комфортного путешествия по интернету.

CLEANCENTER 1.87

Разработчик: Minish Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (7 дней)
Цена: 750 руб.
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод, почтовый перевод, факс
Сайт: www.cleancenter.net

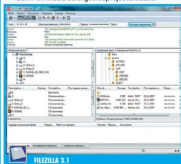


Со временем на жестком диске накапливается много хлама, источником которого зачастую служит интернет. В результате скорость работы падает, да и стабильность замусоренной системы оставляет желать лучшего. Поэтому в целях профилактики необходимо время от времени удалять все эти ненужные файлы. Чтобы случайно не стереть что-нибудь лишнее, лучше задействовать специальную утилиту, например **CleanCenter**. Эта программа распознает свыше 60 различных типов мусорных файлов и умеет удалять временные файлы браузеров.

Рейтинг: **★★★★★★**

FILEZILLA 3.1

Разработчик: FileZilla
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.sourceforge.net/projects/filezilla



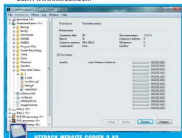
FileZilla — очень удобный и к тому же бесплатный FTP-клиент. Функционала программы должно хватить как простым пользователям, так и профессионалам. **FileZilla** поддерживает dock-ку, есть менеджер сайтов, куда можно заносить

отдельные папки, и планировщик. В общем, получится замечательный инструмент для загрузки файлов и папок как с любого FTP-сервера, так и на него, вне зависимости от его типа и установленного у вас (или у провайдера) файрвола.

Рейтинг: **★★★★★★**

HTTRACK WEBSITE COPIER 3.42

Разработчик: Xavier Roche
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.httrack.com

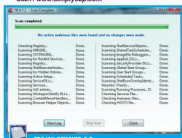


HTTrack Website Copier поможет скачать сразу весь интересующий вас сайт или его часть. Программа примечательна прежде всего своей бесплатностью, что не мешает ей отлично справляться со своими прямыми обязанностями: сайты закладываются и до, со всеми картинками, флэш-элементами и звуками. Несмотря на то что утилита имеет достаточно много настроек, она проста в обращении и не вызовет трудностей даже у неопытного пользователя.

Рейтинг: **★★★★★★**

TROJAN REMOVER 6.7

Разработчик: Simply Super Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$34
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский и почтовый переводы, факс
Сайт: www.simplysuper.com



Чтобы во время скачивания сайтов на вашем компьютере не обосновалась какая-нибудь зараза, воспользуйтесь **Trojan Remover**. Он специализируется, как нетрудно догадаться по названию, исключительно на трояках, поэтому полностью антивирус не заменяет. Зато программе по силам найти и обезвредить что-то экзотическое, ускользнувшее от взора полноценных антивирусных пакетов. Проверка может осуществляться как при старте системы, так и в ручном режиме. Вот только следить за системой в реальном времени Trojan Remover, увы, не умеет.

Рейтинг: **★★★★★★**

WEBROOT SPY SWEEPER 5.8

Разработчик: Webroot Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29.95
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.webroot.com

Программа для автоматического обнаружения и удаления всех известных форм вредите-

О РАЗДЕЛЕ



Все программы, описание которых вы видите на этих трех страницах, выложены на нашем DVD в разделе «Софтверный набор». Там же вы найдете наш «Игроманский стандарт» — набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: «Антивирус Касперского 2009», Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120% (раз в три месяца), CCleaner, Comodo Firewall Pro, DAEMON Tools, Defraggler, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOSBox (в комплекте с DOSBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICQ, K-Lite Mega Codec Pack, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в три месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker, uTorrent и драйвера StarForce Frontline.

Если вам есть что на предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.



лей, включая трояны, рекламные и шпионские модули. О продолжении работе помогут судить подробные отчеты, по ним же можно определить, какой софт был заражен. Плюс ко всему **Spy Sweeper** удаляет не только самих вредителей, но и оставленные ими на компьютере следы.

Рейтинг: **★★★★★★**

VODLOADER 0.72

Разработчик: Enrique Puertas
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.vodloader.es/index.html



VDownloader — это бесплатная программа для сохранения файлов с YouTube, Google Video, Metacafe и других похожих сервисов. Утилита следит за буфером обмена и, если обнаружит подходящую ссылку, сразу предложит вам скачать видео. Большой плюс **VDownloader** — отличный поискник по ключевым словам сразу на всех поддерживаемых порталах.

Рейтинг: **★★★★★★**

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С НОВЫМ РУССКИМ!



Внешний вид корпуса
может отличаться от изображенного на рисунке

Ноутбуки серии Р –
для тех, кто хочет управлять
мощью технологий

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Ноутбук DEPO VIP P9710 на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 – для тех, кто хочет управлять мощностью технологий. Высокопроизводительный процессор, максимум средств современной связи и синхронизации, мощная видеокарта делают этот ноутбук по-настоящему эксклюзивным компьютером для тех, кто серьезно занимается проектированием, увлекается 3D-дизайном и привык получать удовольствие от самых современных игр. Большой экран с поддержкой формата изображения высокой четкости (Full HD) и практически безграничные возможности позволяют сравнить этот ноутбук с производительными настольными системами профессиональных пользователей.



54 990 руб.

DEPO VIP P9710

- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo 8600
- Размер экрана 17" WUXGA (glare)
- Оперативная память 2048 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9800GT 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- Устройство для карт памяти
- Беспроводной интерфейс Wi-Fi, Bluetooth
- Веб-камера

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Реклама. Товар сертифицирован.



NASHI TOVARISCHI

ОБРАЗ РУССКИХ В ЗАПАДНЫХ ИГРАХ

Для рожденного в СССР человека особое удовольствие (или неудовольствие) — увидеть себя в кривом зеркале западного восприятия. Помните, каким культом на территории бывшего СССР стал боевик «Красная жара», в котором голый губернатор Калифорнии при крике «Дружба!» иступленно бил кулаком по лицу, а при просмотре порно ворчал «Капитализм...»? Когда существовал СССР, все было понятно и легко объяснимо: у нас своя пропаганда, у них своя. Но после распада Союза принципиально не изменилась не только политика США (базы НАТО подбираются все ближе и ближе к нашим границам), но и то, как нас показывают в кино. Идеология исчезла, но Россия по-прежнему изображается со всем возможным колоритом. В экранизации **Hitman** генералы ходят с сумасшедшим числом звезд на погонах, в свежем «Вавилоне нашей эры» герой Вина Дизеля, сверкая татуировкой «СЛОН» на кулаке, едет по Транссибу через разоренную долла Россию прямо над воронками от ядерных взрывов.

Создатели игр в этом плане идут еще дальше. Только у нас есть Михаил Булгаков с головной болью, охотящийся на медведя, фанатично матерящие агенты КГБ и симсы, борющиеся псевдославянскую тарбаршину!

Смотрите, кто заговорил

Большинство западных разработчиков рисует русских персонажей под копирку не из недостатка фантазии. Просто они ориентируются на кино и другие образцы массовой культуры (комиксы не в счет!), а там русских типажей кот наплаккал. Это или свирепые качки в ушанках, валенках и с бутылкой «Столичной» в кармане, или военные, или мафия. Суровые, сосредоточенные люди, обожающие автомат Калашникова и mother Russia — страну, где царит вечная зима.

Такие «шаблоны» очень удобны — сразу исчезают все проблемы с идентификацией. Шапка, водка, снег, пара матюков в лексиконе — вот он, русский, глядите! Если дать ему рубль, он спяшет с медведем. В течение последнего столетия на Западе выработалось несколько основных архетипов, которые теперь активно используют в играх.

Военные

Холодная война не прошла даром: в сознании жителей западных стран прочно отложилось, что настоящие русские — это всегда военные. А управляет ими безумный генерал, который широким размахом грудной клетки способен посоревноваться с племенным жеребцом. Поэтому генерала нужно уничтожить — во имя спасения мира, конечно же. Очевидно, больше всего «уто в мундире» пристрелил лысый Агент-47 в **Hitman 2: Silent Assassin**: истреблению генералов там отведено аж четыре миссии. Копирнее всего выглядел генерал Roman S. Bordachenko — вылитый Ленин, в руке — бутылка советского шампанского. Разработчики **Destroy All Humans! 2** довели образ русского генерала до абсурда — там это бородатый детина в сажене ростом, с замашками доктора Зло и нарочито дьявольским хохотом. Не исключено, что это хохот горечи — русские в западных играх остаются в дураках чаще всего. Например, в **Soldiers of Fortune** с российской военной базы, расположенной недалеко от Казани, без особого труда уводят четыре ядерные боеголовки, вот так просто.

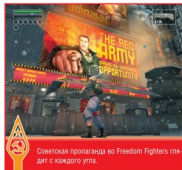
Впрочем, больше всего в западных играх акцентируют внимание на КГБ и армии — это такие сборища пьяно орущих фанатиков, отчаянно машущих автоматами Калашникова и бранящихся словно извозчик. «Чурка ты нерусская!» — кричат с кавказским акцентом в **Chaser**. «Сам проси!» и

«Е-мое, да убейте его!» — в **Hitman 2: Silent Assassin**. «Огонь, живо!», «Сюда, налево», «Ура-а-а!» — радуются в последние секунды жизни русские солдаты из **Shadow Ops: Red Mercury**.

Выкрикивать державные лозунги перед смертью — это вообще святое дело. Особенно прилежны в этом деле казбэшники из **Destroy All Humans! 2**. Стреляя по инопланетянину, они отчаянно вопят «Москвитяи!» и «За Советский Союз!».

Вот где наши бойцы сумели показать кузькину мать, так это во **Freedom Fighters**. Скитая в 1945 году на Берлин атомную бомбу, СССР изобрел ход истории и спустя полвека, в 2003-м, вторгся на территорию США. Страной там управляет грозный генерал Tatarin, на улицах постреляв из автоматов советские оккупанты, на стенах висят транспаранты с призывами на английском языке вступать в Красную Армию, а по телевизору в бегущей строке пишут «Кто будет встречен на улице ночью, того расстреляют на рассвете». Жаль только, что какой-то нью-йоркский сантехник и его команда разрушат всю эту идиллию.

Но не все русские такие агрессивные — в **Quake 4** был капитан Nikolai Slidionovitch по кличке Кувалда. Сын экс-чемпиона Олимпийских игр, он провел все свое детство на ферме, а учебу в институте предпочел службе в морской пехоте. Ходила легенда, что Kolya — единственный смельчак, вступивший в рукопашную схватку со строгим и вышедший из нее победителем.



Советская пропаганда во Freedom Fighters рисует каждого утку.



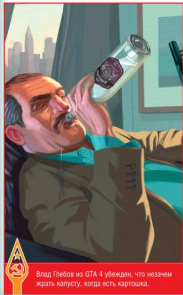
Традиция идиотских надписей на дверях была покинута Soldier of Fortune (на картинке) и продолжена Call of Duty 4 («Топчик, чтобы открыться»).

Мафия

Если русский не преуспел в военном деле, то непременно пойдет в мафию. Потому что русская мафия, или, как подсказывает англоязычная Wikipedia, *bratva*, — сообщество вспыльчивых здоровяков, готовых при удобном случае разбить вражескую голову о дубовый стол. У них своя иерархия. Главари зачастую являются кавказец (грузин или чеченец), мечтающий закидать ракетами весь мир и/или вернуть советский режим (см. биографию Имрана Закаева из *Call of Duty 4: Modern Warfare*). Бывают и классические главари — суровые, никому, кроме *bratva*, не доверяющие, контролирующее весь черный рынок оружия. Как правило, про таких говорят: «Может действовать как идиот, но он — безжалостный убийца». Прямо как Sergei Voronov, глава русской мафии в *Mercenaries: Playgroup of Destruction* (PS2, Xbox, 2005).

Показательные клоуны тоже встречаются — мафиозный папаша Don Vasil из *Sniper: Path of Vengeance* живет в заброшенном католическом монастыре, а грабитель Ivan Kalita из *Carte Blanche* неуклюж и к тому же тезка великого московского князя Ивана Даниловича Калиты (1325–1340). Как подсказывает *The Getaway: Black Monday*, диалоги русских мафиози весьма специфичны: «Он здесь? Я его убью!» — «Скоро не будет здесь. Как только увидишь... Ты меня слышишь?» А вот как говорил со своим главарем латыш Levi Stratov из той же игры: «Вот урод так урод! Волки позорные. Твою мать, меня замели!» — «Не нервничай, все под контролем».

Самые «человечные» бандиты (да и просто эмигранты) обитают в *GTA 4*: «Зачем нужно жрать папуста, если есть картошка?»; «Дай нам пару лет, мы этот город на колени поставим!»; «Самые паршивые русские сигареты в сто раз лучше этой американской херни!»



Влад Плевов из GTA 4 убежден, что незначит жрать папуста, когда есть картошка.



КРАСНАЯ ЖАРА

Вышедший в 1988 году боевик *Red Heat* (советские толмачи ошибочно перевели название как «Красная жара», хотя на самом деле фильм должен был называться «Красный полицейский») вошел в историю кино по двум причинам. Во-первых, из-за сцены погони на грузовиках, а во-вторых — из-за запредельного количества кляузы. По этому фильму очень четко видно, как представляли среднестатистического русского на Западе: огромный, как скала, принципиален, готов отдать жизнь за Родину, предпочитает уговорам грубую силу. Показателен диалог между американским полицейским и героем Арнольдом Шварценеггером: «Зачем вам эти рыбки?» — «Ну, я на них смотрю, расслабляюсь. А как вы в России расслабляетесь?» — «Водка».



Супергерои

Aleksei Sytsevich, бедный необразованный эмигрант из России, отчаянно старающийся прокормить всю свою семью, мог бы утонуть в достоверности, если бы не был таким физически сильным — поэтому стал гангстером. Однажды ему предложили кучу денег за проведение над собой военного эксперимента. Алексей согласился и стал в итоге супергероем Rhino (вселенная Marvel), который мнет кулачками машины, пробивает рогом стены и... сражается с Человеком-пауком.

Такова история типичного русского супергероя. Из грязи в токсичные князи. Если обычные интернациональные супергерои просто сильные, то русские — гипергипертрофованно сильные. Идеальные машины для убийств, самая идеальная из которых называется просто Русский (Russian). Место обитания — марвеловская вселенная *The Punisher*. Русскому почти удалось прикон-

чить Карателя: он выбивал им стены, лупил хоподильником, топтал, но все-таки ослеп от струи горячей воды и был задушен. Но его оживили, сделав еще сильнее. Настолько, что даже грудь выросла (на нем Русский надел лифчик). Окончательно умер здоровяк лишь от водородной бомбы, которую привез к нему Каратель. Гораздо интеллигентней Colossus из сериала *X-Men*, настоящие имя которого — Piotr Nikolaievitch Rasputin. Раньше он был тихим, скромным, жил в Сибири, но когда потерял «все, что любил» (в том числе семью и любимую девушку), пока-



В японских файтингах русские (слева — Zangief из *Street Fighter*, справа — Milla Rage из *Guilty Gear*) выглядят порой настолько экзотично, что их сразу и не узнаешь.

Политики

Столкнуть лбами Горбачева и Ельцина и самому порулить СССР — судя по всему, многие игроки из западных стран только об этом и мечтают. Ведь ничем другим не объяснить то, что все мало-мальски приличные симуляторы политики посвящены именно СССР. Стратегия **Tom Clancy's Politika** рассказывала следующую историю: Boris Yeltsin внезапно умер, не назвав наследника, и за его место борются восемь фракций — КГБ, церковь, мафия, коммунисты, армия, националисты.

В **Crisis in the Kremlin** размах был еще больше — игра за реформиста Gorbacheva, националиста Yeltsin или подлого Ligacheva (выглядеющего почему-то как Брежнев). Наму было в роли Генерального секретаря Коммунистической партии Советского Союза управлять страной с 1987 по 2017 год. Распределять бюджет, устранив бедствия вроде Chernobyl, идти вразрез с исторической правдой — и наблюдать «эффект бабочки». Задорная фантастика, но любителям реализма больше подойдет вышедшая в 1985 году **Balance of Power**, посвященная холодной войне. Цель проста: выбрать державу (Америка или СССР), нужно задарить до небес ее «престиж», избежать ядерного конфликта и разрешить катастрофу вроде того же Chernobyl. На все про все — восемь лет.

Но все это старые игры, в нынешних же условиях актуальнее симулятор **Republic: The Revolution**, в котором есть живописные виды, советская архитектура и жадный правитель Vasily Karasov. Это история честности, не брезгующего криминалом, агитационными концертами и замечательными позумми типа «ЕЩЕПРОЗИЗЖКТ» (такой абракадаброй написаны все внутриигровые тексты). Замечательная деталь — наивнейшие гражд



РААЗПУТИН!

Григорий Распутин, крестьянин села Тобольское, ставший впоследствии приближенным последнего российского императора, хорошо известен на Западе. Про него написано столько книг, что для западного человека Распутин давно стал символом таинственного русского колдуна.

Существует как минимум несколько игр, где есть персонажи с фамилией Распутин или очень на него похожие. В **JPG Shadow Hearts: Covenant** (PS2, 2004) Распутин заключил сделку с дьяволом, в **Shin Megami Tensei: Devil Summoner** (PS2, 2006) он становится киборгом и обзаводится клонками, в **Psychonauts** главного героя звали Razputin, а отец Григорий в **Half-Life 2** похож на Распутин, как две капли воды. Colossus из комиксов серии **X-Men** — тоже потомок Распутина.



дане, болтающие на тарабарщине с православным акцентом и при попытке с ними заговорить выдающие фразы: «Я иду на свидание к Милла. Никогда бы не догадался!»

Женщины

Русские zhenshchiny в западных играх, как правило, не менее суровы, чем muzhiki. Удостоверение КГБ в сумочке, стальной взгляд, волевой подбородок, военная выправка — этим руку на коленку не клади, они ее вмиг за спину заломят. Классическая «железная леди» — это Nadya Prushnatoва, русская дама из **The Getaway: Black Monday**, которая раньше служила в армии, а теперь работает военным консультантом. Ее, как утверждают в игре, все боится.

Совсем уж исчадие ада — Tatiana Kempinski, диктор новостей из **Freedom Fighters**. Она надеется, что все присягнут на верность новому советскому порядку и, в частности, генералу Tatarin, а также предупреждает, что любое сопротивление войскам бесполезно и будет жестко подавляться.

Более человечные женщины встречаются в сериале **Metal Gear Solid**. Olga Gurlukovich из **MGS 2** была дочерью командира spetsnaza, а после его гибели была спасена Солдидом Снейком и возглавила отряд сама. Но ненадолго: когда ее

дочь Санни взяла в заложники группировка «Патриоты», Ольге пришлось работать на них. В финале **MGS 2** Ольга трагически погибает, но ее дочери достается заметная роль в сюжете **MGS 4**.

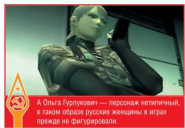
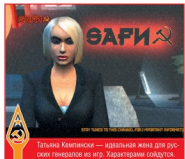
Вот из ё нейм?

Придумать оригинальное имя своему персонажу — для многих настоящая проблема. Саша, Витя, Маша, Сережа — ну согласитесь, одно и то же. Зато в западных играх с фантазией все в порядке.

В **Call of Duty** главного героя советской кампании зовут традиционно — Alexei Ivanovich Voronin. В **Republic: The Revolution** замечательные имен и фамилий целая россыль — Nestor Shirov, Praskovia Belkina, Yevstignei Milyukov, Lavr Chukovsky. В **Syberia 2** важен православный, чуть сказочный тон — генерал Emeliov Gupatchev, ласково называющий Кейт Уолкер «Каточка», девочка Майка, русские мародеры Ivan и Igor (для контраста). В **Resident Evil 3: Nemesis** члены отряда «Дельта» носят уже более суровые имена: Nikolai Ginoval (бывший спецназовец из Моты) и Mikhail Victor (командир «Дельты», родом из Питера).

Большее всего серию разработчиков популярна царская фамилия «Романов». Это и агент КГБ Tatiana Romanova в **James Bond 007: From Russia with Love** (хотела стать балериной, но не сложилось), и премьер Советского Союза Alexander Romanov in **Command & Conquer: Red Alert 2**, и певица Helena Romanovski из **Syberia 2**. Вторая по популярности фамилия — естественно, Распутин (см. хотя бы **Psychonauts**). Также в особом почете чеховские фамилии: Vadim Durovish в **Republic: The Revolution**, Azamat Baranov в **Gangs of London** (PSP, 2006).

Зато в серьезных стратегиях серии **Medieval: Total War** славянские воины носят





РУССКИЕ ТАЛАНТЫ

**Sergei Zavorotko,
Hitman 2: Silent Assassin
(2002)**

Crazy Russian, мародер и убийца. Заставил работать на себя Агента-47. Планировал украсть ядерное оружие в Афганистане. Выглядит как нечто среднее между классическим самураем и Тарасом Бульбой: зачесанные назад волосы, густые усы, красный расшитый плащ. Матерится будь здоров, как и «положено» настоящему русскому.


**Vladimir Lem
(Max Payne 1-2, 2001-2003)**

Русский мафиози, владелец ресторана Vodka и машины с той же самой надписью на номерных знаках. Очень умен, свел дружбу с Максом Пейном еще в первой части игры. В сиквеле их отношения резко испортились, и закончилось это тем, что Макс извел всю Володиму банду под корень и нацил его самого свинцом.


**Санни (MGS 4: Guns of the
Patriots, 2008)**

Юная воспитанница Отакона и, что закономерно, компьютерный гений. Большую часть жизни провела в четырех стенах, из-за этого имеет проблемы с коммуникабельностью и дикцией. Вою игру отчаянно пытается приготовить яичницу (пригорает!) и заставить Снейка бросить курить. Находит себе приемную маму в лице Наоми, но та быстро погибает.


**Mikhail Bulgakov
(Psychonauts, 2005)**

Знакомьтесь, Mikhail Bulgakov, кадет местной школы психонавтов с головной-тыковой, который ищет в лесу большого лысого медведя. «Хватит прятаться, медведь! Михаил



тебя найдет!» — кричит он. А затем заявляет, что в России медведи меньше, не такие волосатые и всегда рады побороться. А этот прычет и убегает. Труд!

**The Fury, Metal Gear Solid 3:
Snake Eater (2004)**

Бывший советский космонавт (предположительно — свихнувшийся Гагарин), превратившийся в пироманьяка. Облечен в огнеупорный советский скафандр с надписью «БЕИ», летает на реактивном ранце, пышет во все стороны огнем. Но на самом деле он мечтатель — перед смертью Fury почулился, будто он возвращается из космоса домой.


**Yuri, C&C: Red Alert 2
и C&C: Red Alert 2 —
Yuri's Revenge (2000-2001)**

Советник премьера Романова, как две капли воды похожий на Ленина и владеющий техниками психического контроля и гипноза. Изящно обвел вокруг пальца и США, и Советы, пытался захватить весь мир, но в итоге был уничтожен. Вдобавок, как и положено настоящему злодею, вернулся, чтобы отомстить.


Русский (The Punisher, 2005)


ского воскресили и сделали из него киборга.

Этот мускулистый громила в попасотой майке и с мыслями о коммунизме лупил обесилешего Карателя по голове дверцей от холодильника и выбивал им стены, пока тот не ослепил его горячей водой и не придушил. Но это был не конец: Рус-

Rhino, вселенная Marvel


Жаль только, что в играх серии Spider-Man ему достаются эпизодические роли.

В прошлом — бедный русский эмигрант, ныне — огромный монстр с невероятно крепкой кожей. Рвет на куски железные столбы и вот уже много лет (аж с 1967 года) пытается насадить на рог настырного Человека-паука.

**Мутанты, Communist
Mutants from Space (1982)**


инном, который отклеил радиодиагностичной водри и слетел с катушек. За вычетом сеттинга — банальный клон Space Invaders.

Пришельцы с коммунистической планеты Rooskee нападают на мирные демократические миры, превращая их жителей в «коммунистических мутантов». Армии мутантов управляются маткой-создательницей — инопланетянкой, который отклеил радиодиагностичной водри и слетел с катушек. За вычетом сеттинга — банальный клон Space Invaders.

Иван, Krazy Ivan (1996)


Главного героя этой игры зовут Ivan Poroovich, он управляет гигантским роботом и с леной у рта борется за освобождение Земли от инопланетных захватчиков. Ненавидит алиенов и обожает смотреть на снаряды, взрывающиеся в их металлические кости. Боевая подруга у него — очаровательная блондинка.

CODENAME IZBA

Самое исчерпывающее описание нашей страны дает шведская игра **Codename: Eagle** (1999; кто, как вы думаете, разработчик? DICE!). Что называется, никто не забыт и ничто не забыто.



1 Снег. Если бы он растаял, никто бы не догадался, что действие происходит в России.

2 То ли Уральские горы, то ли пейзажи на заднем фоне было лень прорисовывать.

3 Уютная изба с каменной кладкой. Из трубы поднимается пар — видимо, пекутся пирожки с капустой (не красна изба утаи, красна пирогами).

4 Каноническая babushka. Продает по утрам у дороги молоко и живет с бородатым dedushko. Без нее бабушка смотрелась бы неуютно.

5 На этом месте должен был быть автомат Калашникова, но до постановки его на вооружение еще пара десятилетий (дело происходит в 1920-х).

6 Стоградусный самолет.

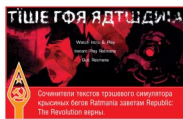
имена вроде Shuba Zaitsev, Guba the Scared, Kozel Ivanovich, Chert Kuzmitch и даже Zhiroslov. Вот где Русью пахнет!

Как тебя звать, родина-мать?

Когда дело доходит до названий географических объектов, фантазия тоже бьет через край. В Syberia дорога Кейт Уолкер проходила через города Komkolzgrad и Romansburg. В Metal Gear Solid 3: Snake Eater посреди русской саванны обнаружился военный городок Tselinoyarsk (целина в джунглях!). В Dark Sector фигурирует вымышленная, но узнаваемо советская страна Lasria. В Republic: The Revolution постсоветское государство без затей названо Novistrana.

Впрочем, все это необходимо, скорее забавно. Вот в Culpa Innata территория России (а заодно и Украины с Беларусией) — это огромное гетто, государство третьего мира с

грязными улицами и зашкаливающей преступностью. Самые развитые страны объединились в так называемый Мировой Союз, где культивируются эгоизм и секс. Россиянам попасть туда совсем непросто — нужно пройти много испытаний и зверский тест. Сюжет закручен вокруг расследования убийства образцового гражданина Союза Vasiliya Bogdanova, который, на свою беду, поехал в Одессу — ведь в мире никого не убивали уже 15 лет. Во



второй части, которая выйдет в 2009 году, нам самим придется отправиться на мятежную родину Платонова и выяснять, кто все-таки убил Vasylu. Поможет в этом некто Anatiliy Pavlov.

Иногда Россию и в космос зашвыривают: в Original War наши братья прилетели из другого мира, в котором Trotsky стал лидером СССР, а Гитлера просто не существовало. Но лучше всего проявили себя пришельцы с коммунистической планеты Rooskee — они захватили демократические планеты, обратив их население в коммунистических мутантов. Communist Mutants from Space — одно название чего стоит!



Ленин, водка, коммунизм — это лишь точные опоры, штампы, из которых удобно высекать искры. Обижаться на такие вещи бессмысленно — каждая нация изображает иностранцев стереотипно, но замечают это лишь те, кто становится жертвами стереотипов. ■

Mount & Blade

История Героя



«Превосходная игра, от которой оторваться так же просто, как победить танк саперной лопаткой»
— Навигатор



Игорь Варнавский

СОВСЕМ ДРУГОЙ РАЗГОВОР

ИГРОВЫЕ НЕОЛОГИЗМЫ, ПОЯВИВШИЕСЯ ЗА ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ



В игровом мире, как и в любой субкультуре, есть своя терминология. Геймплей, пиксель-хантинг, fps, стрейф, дефматч, quick time events, сейгейм — каждому, кто принадлежит к игровой субкультуре, значения этих слов понятны безо всяких пояснений. Другое дело — неологизмы, то есть термины, появившиеся в языке недавно и не всем еще известные. «Игромания» составила подборку самых главных игровых неологизмов, возникших за последние годы.

2.0 — модная приставка, ее лепят в тех случаях, когда хотят преподнести что-либо (продукт, явление, тренд) как нечто принципиально новое. Происхождение приставки 2.0 восходит к термину Web 2.0, который появился в 2004 году и которым принято обозначать сайты, наполняемые самими пользователями (блоги, YouTube, Wikipedia, Habrahabr.ru и им подобные).

Не существует четкого мнения о том, какие игры считать 2.0, а какие — нет, каждый понимает это в меру своей испорченности. **Relic в Warhammer 40 000: Dawn of War 2** отказалась от масштабных сражений в пользу спецопераций силами небольших подразделений и на этом основании обо-

значила игру как RTS 2.0. **BioShock** заслужил титул «шутер 2.0» на еще более сомнительных основаниях — за «широкие возможности» (хотя почти те же самые возможности были в **System Shock 2** образца 1999 года).

3.0 — то же, что и 2.0, но на еще более высоком уровне. «Тройку» ввел в оборот Фил Харрисон (один из бывших директоров Sony) в составе термина Game 3.0. Этим словом Фил обозначил игры типа **LittleBigPlanet** и **PlayStation Home**, то есть игры, завязанные на пользовательский контент и комьюнити. В отличие от компьютерных игр, где самодельный контент в порядке вещей, на консолях он пока в диковинку, а раз это диковинка, надо брикетировать ее в красивый термин и преподнести как нечто совершенно новое.

Bio break (биопауза) — вынужденный перерыв в игре, необходимый для посещения туалета.

Cinegame (киноигра; от слов cinema (кино) и game (игра) — игра с сильным, драматическим сюжетом и атмосферой масштабного фильма. Термин введен в оборот (но не при-

думан) финнами из **Recoil Games**, свой текущий проект **Earth No More** они величают не иначе как cinegame.

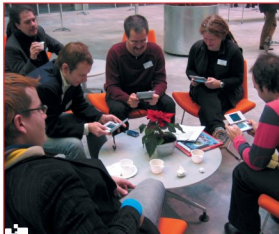
Defictionalization (дефискализация) — превращение вымышленного и существующего только в книге, кино или игре объекта в реальный. Явление дефискализации придумали далеко за пределами игрового мира, но игры успешно взяли его на вооружение. Типичные примеры — выпуск автоматов (не настоящих, конечно, а игрушечных) Lancer, которыми были вооружены герои **Gears of War**, и наклеек, имитирующих магические зелья из **Final Fantasy XII**.

Demake (демейк) — ремейк нового или относительно нового проекта, сделанный не с целью оосовременить, а, наоборот, с целью состарить игру. Почти всегда это означает отказ от 3D в пользу 2D.

Exergaming (адекватного перевода на русский язык не существует; от слов exercise (упражнение) и gaming) — игры, подразумевающие определенную физическую нагрузку. Это большинство игр для **EyeToy**, танцевальные игры, **Wii Play** и **Wii Fit**.



Некоторые понимают термин ras-mapping слишком уж буквально



Павловцы-игроки Павловцы за работой

Fictommercial (фикшеномерциализация; от слов fiction (вымысел) и commercial (реклама) — художественное произведение, сделанное по заказу бренда либо компании. Само явление фикшеномерциализации существует давно (см. **CoolSpot** и **Darkened Sky**, спонсированные **7Up** и **Mars** соответственно), просто теперь для него наконец-то придумали название.

Flagshipped (от слов **flagship** (флагман) и **to ship** (отгружать, поставлять; например, отгружать партию игр в магазин) — на русский язык это слово можно очень условно перевести как «набещать с три короба», но такой перевод будет неточным, контекст теряется. Появился термин после того, как **Flagship**, пообещав в **Heligate: London** чуть ли не манну небесную, выпустила игру в сыром, незаконченном виде, и та закономерно провалилась. Возник даже сайт www.flagshipped.com, в ежедневном режиме освещающий развал компании **Flagship**.

Heroinware (от слов **heroin** (героин) и **software** (софт) — игра, вызывающая высочайшую степень привыкания; как правило, это MMOG. Лечение игроголиков занимаются на сайте www.olganon.org.

Girlfriend button — кнопка паузы, нажимается при появлении в опасной близости герлфренд.

Glocalization — сокращение от «*Thinking global, acting local*» (мысли глобально, действуй локально). Придуманно главой **Activision Blizzard** Бобби Котиком; означает, что, будучи крупным издателем, они должны действовать по всему миру, но учитывать при этом особенности каждого региона.

Guitarthritis (гитаритрит; от слов **guitar** (гитара) и **arthritis** (артрит) — судороги и болевые ощущения, возникающие в руках после слишком долгих сеансов игры в **Guitar Hero**.

Ludology (лудология; от латинки слов **ludus** (игра) и **logos** (знание) — название обманчиво: это наука не о людях, а об играх.

Media buddy (медиадруг) — должность, существующая в некоторых игориздательствах в дополнение к пиарщикам. В отличие от пиарщиков медиадружки отвечают за налаживание неформальных отношений с прессой, но, подобно многим другим порождениям корпоративной культуры, выглядят это чаще всего смешно и неуклюже: незнакомый человек звонит журналисту и начинает беседу «за жизнь» просто потому, что ему так приказано, а журналист разговором откровенно тяготятся.

Mouse potato (адекватного перевода на русский пока нет) — человек, который большую часть суток проводит за компьютером. Происходит от более старого термина **couch potato** (домосед).

Nintendominance (нинтендоминирование; от слов **Nintendo** и **dominance** (доминирование) — короткое описание нынешней рыноч-



LittleBigPlanet работает по правилу, знакомому всем советским детям: самые лучшие игрушки мастерятся из бытовых вещей — продуктов, деревьев, жестянок, ниток, прищепок и любого подходящего мусора.

ной ситуации: **Nintendo** уже который год продает больше всех приставок, а **Microsoft** и **Sony** глотают пыль позади нее.

Nintendinitis (от слов **Nintendo** и **tendinitis** (тендинит, воспаление сухожилия) — продолжительные болезненные ощущения в суставах рук после слишком долгих сеансов игры

на геймпаде. На традиционном геймпаде, конечно, — от **Wii** болят не кисти, а все тело.

Pac-manning (адекватного перевода на русский не существует) — езда по белой пунктирной линии, с позиции водителя выглядит как поедание Пак-Меном белых точек. По понятным причинам, **pac-manning** чреват авариями.

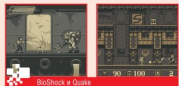
Идея делать демейки появилась совсем недавно, буквально этим летом, но приняла ее с таким энтузиазмом, что демейки появились один за другим. Правда, скриншоты во многих случаях так и остаются просто скриншотами, а игра в итоге так и не появляется.



Metal Gear Solid 4 и Mirror's Edge



STALKER



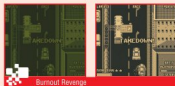
BioShock и Quake



Psychonauts и American McGee's Alice



Diablo и StarCraft



Burnout Revenge



Ico и Resident Evil 4



Вот этих существ называют мышью potato. Если между типом с картинкой и типом, которого вы видите в зеркале, уже заметно сходство, срочно принимайте меры.



Trash & cash — это, в принципе, то же самое, только мусор фасуют не обычный, а электронный, не по сумкам, а по дискам, и не для себя, а для нероборчиков покупателей.

Playable summer blockbuster — игра в формате «летний блокбастер». Термин «летний блокбастер» родом из кинематографа, так называют фильмы преимущественно летнего периода («преимущественно» потому, что премьера может быть и во второй половине весны, и ранней осенью, не отягощенные, как правило, смыслами, но очень зрелищные, с большим бюджетом, такие, на которые сходят все или большинство посетителей кинотеатров. В нашем случае летним блокбастером может называться даже игра зимнего периода: главное здесь не дата выхода, а формат. Серия Gears of War, например, — это самое что ни на есть летние блокбастеры. Хотя выходят в ноябре.

Playground (игровая площадка) — ближайший родственник термина sandbox. Но если в sandbox-играх нам дают море возможностей, но не позволяют ничего двигать или менять (**Crysis**), то playground подразумевает, что игрок сам создает себе мир из набора объектов (читай: игрушек). Нагляднее всего это сделано в LittleBigPlanet (PS3).

Shero (от слов she (она) и hero (герой)) — женский персонаж из категории «бой-баба»: способна и за себя постоять, и других защитить. Ну, как Лара Крофт.

Sporn (от слов Spore и porn) — зверушки **Spore**, попадающие в силу особенностей строения своего тела в категорию «неприлично». Называют их как-нибудь вроде Penis Head.

Synthespian (искусственный актер; от слов synthetic (синтетический) и thespian (трагик)) — персонаж игры или анимационного фильма.

Tetris it — плотная укладка чего-либо куда-либо (вещей в дорожную сумку, например).

Trash & cash — сомнительная с точки зрения морали практика делать игры низкого качества в расчете на быстрый заработок (такое возможно с играми по мотивам популярных фильмов, книг и т.д.). В России фраза trash & cash вошла в обиход после скандального постморта игры «Бой с тенью» на сайте DTF.ru, в которой сотрудники «Акеллы» честно рассказали, что даже не пытались делать

хорошую игру, а с самого начала планировали ее как «трэш для маргинальной публики».

Videoophilia (видеофилия; от английского слова video и греческого philia (склонность, любовь к чему-либо)) — образ жизни, при котором человек проводит большую часть суток у экрана монитора или телевизора, то есть весь круг его интересов ограничен играми, интернетом, кино, телевидением и другими электронными развлечениями. Тех, кто засиживается конкретно перед компьютером, называют mouse potato (см. выше).

Webisode (от слов Web и episode) — отдельно взятая серия игры, распространяемой по сериальной системе через интернет (**Sam & Max**, **American McGee's Grimm**).

Мрга (другой вариант — воmpla) — критическое состояние, в котором, как считается, российская игровая индустрия находится уже давно, и когда она из него выйдет, никто не знает. Сам термин «мрга» родился на девелоперском сайте DTF.ru: сначала там долго мусолили тему «Россия во мгле» (о том, как якобы у нас все плохо, вот ссылка: www.dtf.ru/forum/flat.php?id=12699&page=1&page_size=20#m173449), потом по

методу аналогии возникло обсуждение «Индустрия во мгле» (www.dtf.ru/forum/flat.php?id=16707&page=1&page_size=20). Дискуссии продолжались в течение многих месяцев, пока не заглохли сами собой.

Те, кто воздержался от сотрясения воздуха, справедливо указывали, что если и есть какая-то мгла, то только в головах у участников обсуждения, и чтобы кризиса не было, надо просто прекратить переливание из пустого в порожнее и заняться делом. Звучало это более чем резонно: пока одни сидели на форуме, другие молча делали чудесную игру «King's Bounty: Легенда о рыцаре» и ни о каком кризисе даже не подозревали.

Полиморфный контент — явление, при котором серия намеренно «разбрасывается» по разным платформам. Самый свежий пример — **Overlord** (вторая часть будет на PC, Xbox 360 и PS3, параллельно на Wii появится **Overlord: Dark Legend**, а на DS — **Overlord: Minions**), самый из-ряда-вон-выходящий — последние **Final Fantasy**. **FF III** и **FF IV** для DS, **FF XIII** для PS3 и Xbox 360, **Crisis Core: Final Fantasy VII** для PSP, **FF Versus XIII** для PS3 — все их даже и не перечислишь. ■





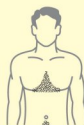
ПАРЕНЬ С ОГОНЬКОМ



ДОМИНО



ШЕРИФ



5-Й РАЗМЕР

А ВАМ ПОДХОДИТ OLD SPICE ГЕЛЬ + ШАМПУНЬ?

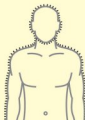
КОНЕЧНО! КАК БЫ И ГДЕ БЫ НИ РОСЛИ У ВАС ВОЛОСЫ, OLD SPICE ГЕЛЬ + ШАМПУНЬ, НЕСОМНЕННО, ВАМ ПОДХОДИТ!



КОРОЛЬ ДИСКО



МИНИ-БИКИНИ



КОЛЮЧКА



СТРАЖНИК



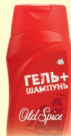
ПАУКИ-БЛИЗНЕЦЫ



НЕАНДЕРТАЛЕЦ



ОСТРОВИТАНИН



OLD SPICE ГЕЛЬ + ШАМПУНЬ.
для тела, или для волос.
или для того и другого.

Old Spice

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Пламенный привет всем игростроям. Последние три месяца в стане игровых редакторов и 3D-модделлеров наблюдался локальный ледниковый период: разработчики впали в спячку, так что до середины осени ожидать появления обновленных версий самых важных 3D-программ не стоит. Тем не менее жизнь не стоит на месте. О самых интересных анонсах читайте в репортаже с выставки SIGGRAPH 2008, ну и не забудьте заглянуть в игровостроевскую «Горячую линию», там рассказывается о готовящемся к выходу наборе утилит для полной переделки GTA 4. Да-да, на PC игра еще не вышла, а информации о редакторах уже накопилось изрядно.

**Видеоурок «HDR: теория оптической адаптации»**

Практически все современные игры поддерживают технологию High Dynamic Range Image (сокращенно HDR или HDR), которая достаточно точно воссоздает систему адаптации человеческого глаза и служит для имитации реального освещения. Вот только далеко не все могут объяснить, что же это за зверь такой, и уж тем более — собственноручно применить HDR на практике.

В видеоуроке мы детально разберем, что это за технология, изучим основные программы для создания роликов и трехмерных сцен с HDR.

**Рольм «Mudbox 2009 — ударная сила»**

Демонстрации трехмерного редактора Mudbox 2009, готовящегося сейчас к релизу. В видеоматериалах наглядно показаны ключевые особенности новой сборки: обновленный интерфейс, навигационные элементы (пламенный привет 3DS Max!), уникальный режим скульптурного моделирования, возможность работы с 3D-слоями, профессиональные инструменты для вычисления карт нормалей, оригинальная схема раскрашивания объектов.

**Рольм «Взрыв красок»**

Нарезка фрагментов из компьютерных игр, видеоклипов, кинокартин, презентаций и рекламных роликов, сделанных с помощью мощного 3D-редактора XSI.

**Рольм «Монстр 3D-моделирования»**

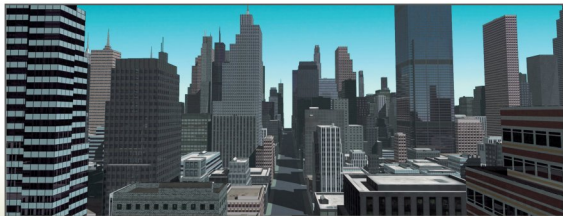
Проморолик, в котором продемонстрированы основные возможности новой версии 3D-редактора Houdini за номером 9.5. Генерация природных ландшафтов, зданий, районов и городов, изменение уровня детализации 3D-карт, скоростное моделирование транспор-

**Статья «SIGGRAPH 2008: в объективе — 3D»**

С 11 по 16 августа в выставочном центре Лос-Анджелеса прошла конференция SIGGRAPH 2008, посвященная компьютерной графике и связанным с ней технологиям. Толпы посетителей, очаровательные девушки, научные доклады, демонстрации обновленных версий 2D- и 3D-редакторов и других программно-аппаратных достижений. Мы внимательно следили за ходом событий, держали руку на пульсе и теперь готовы поделиться всеми подробностями. Разумеется, мы отобрали для вас только самое интересное — CINEMA 4D, Maya 2009, Mudbox 2009, LightWave 9 и XSI 7.

**Видеоурок «Локализация модов для Half-Life 2»**

В прошлом номере «Громания» мы опубликовали статью «5 шагов к локализации: русификация модов для Half-Life 2», в которой были разобраны все основные детали перевода HL2-дополнений на русский язык. В видеоуроке же мы раскроем еще несколько локализаторских секретов: разберемся, как за несколько минут выудить из англоязычного мода все ресурсы, как автоматизировать перевод надписей на текстурах и как подгонять длину текста под игровой интерфейс.



На выставке SIGGRAPH 2008 были представлены обновленные версии практически всех популярных 2D- и 3D-редакторов, в частности Maya 2009 и Mudbox 2009, а также некоторые инновационные разработки вроде полнофункционального генератора городов CityEngine.

тных средств, симуляция толпы — вот лишь некоторые особенности обновленного графического пакета.



Технодемки

Начиная с этого номера мы начинаем выкладывать на DVD самые красивые и интересные технодемки, демонстрирующие возможности различных 3D-редакторов и движков.

Azure Temple — технодемка показывает, на что способен многофункциональный движок **Quest3D**. Шейдеры и HDR-эффекты, имитация объема, обработка теней и освещения в реальном времени, реалистичные отражения, анизотропное сглаживание, анимированные облака.

Pac-Man — забавная демонстрация системы поиска путей, интегрированной в мощнейший программный комплекс **Quest3D**. По сути, перед нами своего рода римейк старого доброго «Пак-Мена». Можно не только пострелять, но и поиграть.

Qumulus — еще одна **Quest3D**-демонстрация, в которой показано, как движок умеет работать с различными погодными условиями. Чего здесь только нет! Тут вам и реалистично воссозданный цикл «день-ночь», и динамически изменяющиеся погодные условия (дождь, снег, гроза), и анимированные облака нескольких типов (кучевые, перистые, слоистые), и много чего еще.



Игрострой-программы

В этом блоке мы размещаем самые свежие и актуальные для модотворцев редакторы, SDK, патчи и плагины. Мы постоянно отслеживаем все новинки в области игровых программ и, как только появляется что-то интересное, сразу выкладываем на диск. Каждую утилиту сопровождаем подробное описание и инструкция по настройке и применению.

Zombie Engine — мощный и при этом совершенно бесплатный игровой движок, основанный на **Nebula Device 2**.

The Grinning Fool's Creature Creation Wizard — данный плагин добавляет к редак-

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывая сохранять копиями.

Если хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели корабкой с игрой. В этом месяце приз — игру **FlatOut: Ultimate Carnage** (российский издатель — компания «Бука») — получает наш читатель Евгений Роксов за модель **Bugatti Veyron**.



тору **Obsidian NWN 2 Toolset** возможность быстрого создания новых персонажей;

Script Edit v0.7 — полнофункциональный редактор миссий для **Armed Assault**, позволяет обойти практически все ограничения, накладываемые официальным инструментарием;

BX GateBuilder — программа для создания и редактирования моделей из **Operation Flashpoint** и **Armed Assault**;

AC3D 6.4.30 — trial-версия популярного пакета 3D-графики, с помощью которого можно создавать как низкополигональные, так и высокодетализированные модели;

DAVID 2.0 — вторая итерация программы для 3D-сканирования объектов;

SoulburnScripts — сборник плагинов для 3DS Max на все случаи жизни, включает в себя свыше 60 модулей;

ColladaNextGen — аддон для 3DS Max, служит для импорта/экспорта 3D-каркасов

открытого формата **COLLADA**, основанного на XML.

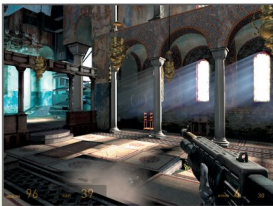
Помимо того, на DVD вас ждет небольшая подборка программ для работы с HDR:

ZModeler v2.1.1 — очередная версия очень популярного среди отечественных модотворцев 3D-редактора с внушительной облойкой исправлений и надстроек (например, появилась возможность экспорта моделей в формат гоночной аркады **Test Drive Unlimited**);

VizUp 3.0.9 — новый билд профессионального инструмента для изменения степени детализации 3D-моделей;

OGRE 1.4.9 — свежая сборка одного из лучших бесплатных игровых движков;

RePlug — обновление гигантской коллекции лучших пользовательских плагинов для **Obsidian NWN 2 Toolset**. ■



Технология High Dynamic Range Image служит для имитации реального освещения и применяется практически во всех современных играх. Классический пример — уровень *Lost Coast* для *Half-Life 2*.



Игра света и тени способна сделать гротескные модели персонажей более живыми.



КУЗНИЦА ИГР

Как создают MMORPG в NCsoft

Создание онлайн-игры — дело простое. Простые игроки, уничтожающие тысячи монстров каждый день, даже не догадываются, насколько сложный путь проходит любая MMORPG, прежде чем в нее хлынут миллионы поклонников. Для игроков существует лишь абстрактный «разработчик», которого кланят на форумах почем зря, и еще более абстрактный «издатель», о котором вспоминают лишь тогда, когда обещанное дополнение не появляется в срок.

На самом деле с играми, а тем более онлайн-играми, все не так просто. Тут иногда даже обособленных издателя и разработчика не существует, настолько переплетены команда девелоперов, службы поддержки и продвижения игры. Не редкость, когда над проектом работает несколько сотен человек, и их коммуникация, кооперация и заинтересованность в результате напрямую влияют на конечный продукт.

Мы долго не могли решить, на примере какой компании рассмотреть весь цикл производства онлайн-игры. В первую очередь в голову приходили **Blizzard** (вряд ли стоит объяснять почему) и **Funcom** (**Anarchy Online**, **Age of Conan**).

Но в результате наш выбор пал на корейскую компанию **NCsoft**. Она интересна сразу по нескольким причинам. Во-первых, это единственная в мире компания, которая на протяжении десяти с лишним лет занимается разработкой, изданием, локализацией и поддержкой только онлайн-игр. Во-вторых, на ее счету более десяти популярных MMORPG: **Lineage** и **Lineage 2**, **City of Heroes**, **City of Villains**, **Guild Wars**, **Tabula Rasa** и **Dungeon Runners**, а скоро появится **Exteel**, **Aion**: **The Tower of Eternity** и **Guild Wars 2**. А в-третьих, это очень большая международная компания, в которой работают тысячи людей по всему миру. Например, в головном офисе в Корее создается **Lineage**-серия и **Aion**, **City of Heroes/Villains** созданы в Северной Калифорнии, **Tabula Rasa** разраба-

тывалась в Остине (США), в Сиэтле находится штаб-квартира **ArenaNet**, которая ведет серию **Guild Wars**. А прямо сейчас в брайтонском офисе (Англия) формируется своя команда разработчиков, которая займется разработкой пока не анонсированных MMORPG.

Одним погожим днем «Игромания» нагрянула в офис **NCsoft Europe** (европейское отделение компании), чтобы узнать, как разрабатываются одни из самых успешных на свете онлайн-игр.

NCsoft Europe открылась в сентябре 2004 года, тогда в огромном офисном здании среди презентационных досок, громадных столов и пустых шкафов работало всего пять человек. За шесть месяцев они ухитрились запустить **Lineage 2** и **City of Heroes**, а за следующие три года штат разросся до 120 человек, половина из которых переселилась в соседнее офисное здание. Сейчас **NCsoft Europe** действует почти в 50 странах.

Кто, где, когда

Европейский офис **NCsoft** находится на побережье Ла-Манша в популярном курортном городе Брайтоне. По всеобщему мнению, в Брайтоне можно заниматься чем угодно, только не работать: город славится пляжами, фестивалями искусств, архитектурой времен регентства, международными языковыми школами и, как следствие, множеством студенческих баров и дискотек. Ко всему прочему, Брайтон, подобно Сан-Франциско в США, называют гей-

столицей Великобритании: в городе полно соответствующих клубов и магазинов, а каждый август тут проводится фестиваль **Gay Pride**.

В **NCsoft** подобное описание привычно пропускают мимо ушей, а на вопрос о выборе места для офиса отвечают с усталой улыбкой: город красивый, многонациональный, не такой шумный и большой, как Лондон. И в этом есть своя правда. Во-первых, в Лондоне очень дорогая аренда. Во-вторых, в мультикультурном и веротерпимом Брайтоне проще прижиться иностранцам, а в европейском офисе **NCsoft** работают люди 16 национальностей: англичане, шотландцы, французы, поляки, итальянцы... Именно они обрабатывают запросы российских игроков, проводят наши внутриигровые праздники и планируют, сколько коробок той или иной игры отправить на другой конец Европы.

В общем, они разрабатывают и поддерживают игры. Чтобы в самых мельчайших подробностях выяснить, как именно это происходит, мы поговорили с представителями всех 11 отделов европейского офиса:

- сотрудниками команды разработчиков (dev-team);
- кураторами комьюнити еще не выпущенных игр;
- кураторами комьюнити уже готовых игр (community team);
- менеджерами по маркетингу (marketing department);
- менеджерами по связям с общественностью (PR department);



Выступление **Dungeon Runners**, **NCsoft** немало удивила своих поклонников: обычно компания не очень жалует условно-бесплатную систему оплаты.



Как ни странно, серия **Lineage** — единственная MMORPG, которая входит в двадцатку самых продаваемых игр мира. К слову, **World of Warcraft** не попадает даже в тридцатку.

Ведущий геймдизайнер

Кен Малькольм, ведущий геймдизайнер (Ken Malcolm, lead game designer). По сравнению с другими геймдизайнерами, которых возраст и работа наградили лысеющим затылком, очками с толстыми стеклами и пузатым брюшком, Кен держится молодцом: он уже 15 лет в индустрии, а по-прежнему выглядит как жилистый Игги Поп. В то же время путь до ведущего геймдизайнера в NCSoft оказался непрост: сначала Кен создавал уровни в Bullfrog, потом писал скрипты для Lionhead, затем попал в Internal Development на должность ведущего геймдизайнера, но не проработал там и двух лет, ушел в NCSoft.

Надо сказать, что здесь Кен пока ничего не разрабатывает: в европейском офисе только создают новую команду. Как и остальные студии NCSoft, группа Кена будет функционировать полностью автономно и разрабатывать свой проект. А это значит, что сегодня мы разговариваем с человеком, до которого через пару лет будет просто не достучаться. Пользуемся возможностью: Кен расскажет нам о работе внутри команды разработчиков.

[Кен:] С дизайнерами в индустрии сейчас сложная ситуация, иногда идешь к издателю и не знаешь, брать с собой диздок или нет. Раньше было все понятно: издатель требовалась пухлая пачка бумаги о ста листах, на которых мелкими буквами безграмотно, занудно и очень пространно объяснялась основная концепция игры. Описание каждого монстра занимало несколько страниц, а над объяснением основных элементов геймплея хотелось заснуть.

Сейчас разработчики тяготеют к написанию краткого плана, пары-тройки листов с обозначением основных игровых момен-



тов, а вместо описательного материала прикладывают побольше концепт-арта. По моему, это правильно.

Во-первых, написание традиционного диздока съедает львиную долю вашего времени. Во-вторых, начинающие разработчики пишут удивительно толстые дизайн-документы, которые и один раз-то прочитать сложно, не то что сделать по ним игру. В-третьих, на кураже они используют столько терминологии, что желающие прочитать несколько специализированных словарей. В-четвертых, если вы все-таки начали разработку и хотите изменить что-то в сеттинге игры, то вам придется все переписать. Именно поэтому у нас диздоки называют живыми — они постоянно растут и развиваются.

Мне кажется, что куда лучше атмосферу игры передает концепт-арт. Издатель — тоже человек, и ему хочется есть, спать и отдыхать, а не тягать талмуды игровых описаний. Поэтому когда он видит картинку, а не кипы бумаги, то вздыхает с облегчением. Он с радостью берет в руки концепт-арт и понимает: «Хм, а здорово выглядит. Вот тут интересное графическое решение, здесь они поменяли интерфейс — в общем, почему бы не дать им денег?»

Конечно, какие-то технические подробности все-таки приходится прописывать, но диздок все равно получается гораздо тоньше. Мы давно не считаем его библией, в которой написаны непреерекаемые истины: если в процессе разработки нужно что-то поменять, мы обсудим предложения и без всяких диздочков поменяем.

■ менеджерами по продажам (sales department);

■ специалистами из отдела бизнес-развития (business development department);

■ координаторами (live operations department);

■ локализаторами (localization);

■ специалистами из отдела биллинга,

технической и пользовательской поддержки (customer support team);

■ сотрудниками из рекламно-художественного отдела (project and content managers).

В среднем онлайн-игра разрабатывается около четырех лет. Однако это не значит, что все 11 отделов депойнто копируют над проектом четыре года. Напротив, разработка

напоминает разворачивающееся стихийное бедствие: начинаясь в dev-команде, она постепенно втягивает, как разрастающийся торнадо, все больше и больше человеческих и материальных ресурсов, пока, наконец, все в офисе не начинают бегать на ушах и согласовывать разные детали. Давайте посмотрим, как это происходит.



Одно из самых ярких и неоднозначных событий общественной жизни Брайтона — фестиваль Gay Pride. Однако переносить его в виртуальный мир пока не торопятся.



Как посмотреть на Брайтон, сразу становится понятно, почему NCSoft обосновалась именно тут. Кадровый вопрос решен на отлично: любой европеец придет работать на пляж.

Четыре года до релиза

У онлайнных и сингловых игр совершенно разные циклы производства. Во-первых, тут дело в подходе: когда обычный разработчик выпускает однопользовательскую игру, ему интересно только то, дошла ли она до прилавка и попала ли на самое видное место. Как только ему докладывают «Готово!», он с облегчением смахивает пот со лба, заканчивает пир горой и иногда даже забывает про платки. А у онлайнного разработчика основная работа начинается именно после релиза.

Во-вторых, производство крупного ММО-проекта обходится разработчику на порядок дороже сингла. В однопользовательской игре мир, как ни крути, ограничен и количество объектов конечно. Онлайнный же мир постоянно развивается, добавляются новые территории, монстры, оружие, квесты.



Типичный арт, созданный во время concept stage. Детализация не очень высокая, но четко прослеживается стиль будущей игры.



Графика в прототипе может быть какой угодно, лишь бы геймдизайнер работал.

Основные деньги, выделенные разработчику, скирпает оформление: художники нужны десяти. Именно поэтому важно с самого начала определиться с сеттингом, вселенной, геймплеем — в общем, с основополагающими вещами. Если через год после начала разработки вам показалось, что неплохо было бы сделать не фэнтези-игру, а sci-fi — вы попали. Обычно к этому моменту нарисована большая часть арта, а достать откуда-то еще треть бюджета почти невозможно.

К сожалению, такие ошибки довольно часты, поэтому разработка больших проектов поделена на несколько фаз. У каждой фазы — своя определенная цель, не достигнув которой нельзя перейти в следующую фазу.

Самое начало: concept stage

Первая фаза разработки называется **concept stage**. Она длится от месяца до трех, за это время нужно определить, как будет играть ваш проект: сколько скиллов вы дадите каждому персонажу и сколько серверов поставите. Выделить основные элементы, обозначить сюжетные параллели, понять, как и ради чего игроки будут взаимодействовать друг с другом. На этапе **concept stage** геймдизайнеры как таковой обычно нет, потому что проект пока живет только в головах продюсера, геймдизайнера и еще одного совершенно особенного специалиста — идейного вдохновителя (*vision holder*). Идейный вдохновитель — это чаще всего человек, которому и пришла в голову концепция игры. Это может быть художник, программист, менеджер, писатель — главное, что он единственный, кто знает, как проект должен играть. Очень часто идейный вдохновитель автоматически становится продюсером, но об этом позже.

Но вот три месяца истекли, счастливая троица накропала в блокнотах основные особенности игры (предварительный дизайн), приблизительно решила, сколько времени, денег и человеческих ресурсов им понадобится на разработку, и даже успела собрать вокруг себя с десяток любопытствующих — по всей вероятности, это будущие члены геймдев-команды.

Вторая фаза: pre-production

Теперь начинается вторая фаза производства — **pre-production**. Ее основная задача — выяснить, насколько конкурентоспособен предложенный проект, сможет ли он заинтересовать издателя и стоит ли своих денег. Если компания одновременно является и разработчиком, и издателем (как NCsoft), то судьба игры решается на собрании менеджеров высшего звена. Они просчитывают шансы проекта, прикидывают, сколько денег на него можно выделить и что из него получится. Если проект получает одобрение, руковод-

ство формирует новую команду девелоперов, назначает ответственных, и разработка начинается. Если проект оказывается неактуальным, его, как правило, отправляют на доработку. Обычно в крупных компаниях проекты, дошедшие до стадии **pre-production**, не бракуют окончательно: хороших идей не так много, ресурсы все равно уже затрачены, и из каждой идеи стараются выкристаллизовать хорошую игру.

Гораздо сложнее путь независимого, а то и начинающего разработчика: в его случае **pre-production** не начнется, пока не отыщется заинтересованный издатель. Редко кто собирает команду, не получив одобрения свыше, ведь на создание игры нужны немалые деньги.

От того, насколько опытна ваша команда, зависит, как скоро вы найдете разработчика. Парадоксально, но к новичку у издателя всегда повышенные требования: крупному разработчику достаточно заикнуться о новом проекте, как издатели потянутся к нему сами, а у молодняка ждуть и ведомость доходов-расходов, и пухлый дизайн, и, конечно, прототип.

Прототип — это очень сырая, зачастую поверхностная, неаккуратно сплеленная, но рабочая версия игры. Графика в прототипе почти всегда создана на коленке, мультики может не быть вообще, главное — продемонстрировать геймплей и заинтересовать издателя.

Но предположим, что молодой разработчик принес издателю ворох документов и смог его заинтересовать. Теперь самое время проверить проект на прочность: в игру вступает **pre-production team** издателя. Как и менеджеры высшего звена большой компании, эти ребята занимаются оценкой финансовых и технических рисков и мониторингом игровой аудитории. Если они одобряют проект, счастливый разработчик получает деньги. Если проект кажется провальным, с ним обычно не соскочаются, а сразу отказывают: молодые разработчики и так атакуют издателя со всех сторон, у него нет времени на каждого.

С этого момента и у одного разработчика, и у студии внутри успешной компании начинается самый сложный период: им нужно найти квалифицированных кадры и развернуть разработку. Как показывать опыт, отыскать хороших сотрудников — изрядная проблема. Онлайнные игры — относительно молодое направление в игровой индустрии, не все еще осознали его перспективность. Но здесь, как нигде, нужны очень узкие специалисты. Например, на определенных этапах разработки не обойтись без сетевых программистов, а их попорбуй найти: в однопользовательских играх они ни к чему, даже если там есть мультиплеер, требования к коду все равно куда более простые, чем в случае с MMORPG.

Обычно **concept stage** и **pre-production** занимают около года; если в компании все отлажено, можно управиться за 6-8 месяцев. Пока команда укомплектовывается, работа не стоит на месте: уже набравшие художники рисуют наброски основных локаций, программисты на скорую руку пишут код, стараясь как можно быстрее получить рабочий билд. Когда геймдев-команда полностью набрана, начинается третья, самая длинная фаза разработки — **production**.

Три с половиной года до релиза

В большинстве случаев фаза production занимает около двух лет — от момента, когда команда полностью собрана, до начала закрытого бета-теста. Как правило, над одним большим MMO-проектом работает около сотни человек, причем почти половина из них — это программисты и художники. С них мы и начнем.

Художники и дизайнеры

Почему-то игроки чаще всего думают, что весь игровой арт создается дизайнерами. Спросите у студента: «Кем ты хочешь быть?» И он выпалит: «Игровым дизайнером!» А на самом деле ему хочется рисовать концепт-арты персонажей, наполнять предметами локацию, анимировать героев... А это все работа художников. Сами игровые дизайнеры ничего не рисуют. Они занимаются управленческой работой.

Допустим, в игре есть босс-огр, скачущий на осмيينго. Геймдизайнеры совещаются с ведущим геймдизайнером и решают, сколько щупалец должно быть у осмيينго и в какой цвет раскрасить шлем у огра. Как только они определяются с внешним видом монстра, в работу вступают 2D-художники (иногда их называют также concept-art-художниками). Они консультируются с геймдизайнерами, изучают диздок и стараются сделать картинку, максимально соответствующую исходной идее.

Как только детализированное изображение готово, оно переправляется 3D-художникам. Их задача — создать трехмерную модель персонажа или предмета, тщательно копируя концепт-арт 2D-художника. Создание трехмерной модели занимает очень много времени, поэтому 3D-модельеры обычно больше, чем двухмерщики.

Но вот, наконец, трехмерная модель готова, и она тут же отправляется к аниматорам. Их задача — оживить трехмерную статую, заставить ее говорить и передвигаться как можно более естественно. Во многих студиях аниматоры работают в тесном сотрудничестве с 3D-художниками, а некото-

Строго по счету

Какой-то особой зависимости между количеством дизайнеров, художников, программистов и аниматоров в команде разработчиков нет. Но почему-то многие продолжают считать, что специалисты набираются по строгому принципу: на одного 2D-художника должно приходиться пять 3D-художников и десять аниматоров. Считается, что если это соотношение не будет соблюдаться, то 2D-художники завалят работой 3D-художников, а аниматоры в это время будут сидеть без дела.

Конечно, все люди работают с какой-то определенной скоростью, а нарисовать двухмерную картинку проще, чем создать трехмерную модель. Но для этого и существует ведущий геймдизайнер: он должен сделать так, чтобы люди всегда были загружены работой. В последнее время в студии набирают все больше художников: MMO RPG начинают догонять в плане графики офлайновые игры, и это дает о себе знать.



рые даже совмещают обе должности. За созданием огра и осмيينго наблюдает геймдизайнер. Он «строит» творческих личностей и следит, чтобы цвет шлема и количество щупалец не поменялись при переходе из одной инстанции в другую.

Программисты

А в это время у программистов кипит свои страсти. Во время production-фазы им нужно как можно скорее написать весь программный код, чтобы тестеры начали отлаживать баги. Кстати, на определенных этапах работы над игрой трудятся программисты почти 30 разных специализаций (рендер-сцены, AI, геймплей, сетевой код, программирование звука). Каких-то специалистов найти легко (например, тех, кто отвечает за искусственный интеллект или движок), а вот программисты, отвечающие за баланс игрового мира или поддерживающие PvP-сервера, — настоящая редкость, а создать онлайн-игровую игру без них невозможно.

Еще одна проблема с технарями — в различии языков программирования. Кто-то работает на Java, кто-то — на C++, и в результате собрать полноценную команду — нелегкое занятие. Интересно, что почти никто не знает о

программистах геймплея, а тем временем именно они следят, чтобы заклинания казались, мечи — рубили, стрелы — свистели. В общем, чтобы вся игровая механика работала как надо. Обычно «геймплейщики» трудятся в тесном сотрудничестве с ведущим геймдизайнером и идейным вдохновителем.

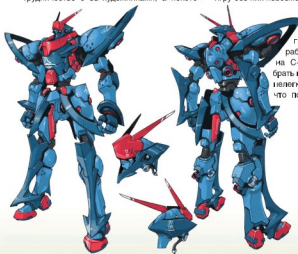
Начальники

Так как геймдев-команда — большой коллектив, ей обязательно нужен руководитель. Но игрок в компании несколько человек, один другого старше по должности, и понять, кто здесь главный, не так-то просто. В классической команде должен быть директор, продюсер и ведущий геймдизайнер.

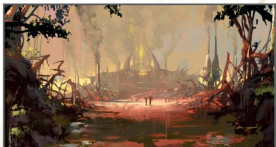
Директор занимается организационными делами: подыскивает новых сотрудников, ведет переговоры с издателем, решает финансовые вопросы, контролирует сроки сдачи проекта.

Ведущий геймдизайнер следит за обстановкой внутри команды, контролирует, чтобы создаваемый контент в точности соответствовал тому, что написано в диздоке. Как ни парадоксально, ведущий геймдизайнер не отвечает за дизайн игры, а лишь за то, чтобы работал производственный механизм.

В роли продюсера чаще всего выступает идейный вдохновитель. Не важно, был ли этот человек звукооператором или тестером: он знает, как должен выглядеть игровой мир, и за справками будут бегать именно к нему.



Пока набирается основная часть команды разработчиков, художники уже вовсю трудятся. Это уже не просто наброски на стадии pre-production, а модели персонажей, которые передаются 3D-модельерам.



На такой набросок у 2D-художника уйдет от силы полчаса, а в то время как трехмерщики неделями будут мучиться, создавая все эти камни, кусты, лианы, камни, скалы, отражение в воде.



Если бы не Ричард Гэрриотт, продюсер, директор и геймдизайнер Tabula Rasa, игры бы и не было. Может быть, именно поэтому столько игроков собралось убить его во время Launch Party?



Разработчики утверждают, что текстовка в MMORPG — дело простое. Все dialogue и описания можно сделать за 2-3 месяца. Может быть, поэтому сюжет в большинстве онлайн-игр такой примитивный, а квесты такие однообразные?

Останься он тестером — ему просто не дадут нормально работать, задержат.

В больших командах вообще часто сталкиваются с проблемой видения игры. Например, двадцать художников корпят над отрисовкой одного города, но спроси у каждого, как будет выглядеть этот город в итоге, — и получишь двадцать разных ответов. Но сами понимаете, у одной игры не может быть нескольких сценариев или нескольких визуальных стилей, поэтому в случае разногласий люди идут к идейному администратору. Его задача — добиться, чтобы все работало над тем проектом, что описан в дизайн-документе, а не над тем «впечатлением», что сложилось у них в голове. В общем, идейный администратор — почти всегда продюсер, но при этом продюсер — не всегда идейный администратор.

Изменить что-то в геймплее и в геймдизайне имеет право только продюсер. Ведущий дизайнер может прийти к нему и сказать: «Слушай, я думаю, тут должно быть так и так, а еще мы не успеваем сделать то-то и то-то, поэтому давай это просто выкинем», но последнее слово всегда останется за продюсером. Он разрешает споры между ведущим дизайнером и художниками («Этот шлем должен быть розовым!» — «Нет, голубым!» — «Нет, розовым!») и отвечает за презентацию проекта на выставках, за общественное мнение в целом.

Сейчас все больше прослеживается тенденция слияния всех этих должностей в одну. У кого разработки никто не будет читать по бумажке, что ему делать, а что нет, а обязанности всех трех руководителей очень схожи. Чтобы не было путаницы, один харизматичный лидер берет управление разработкой на себя. Например, **Ричард Гэрриотт** — это и продюсер, и директор, и ведущий геймдизайнер, и, несомненно, идейный администратор Tabula Rasa.

Текст и звук

Музыка обычно пишется профессиональными музыкантами — авторскими, то есть работающими вне основной команды. Чтобы записать хороший звук, нужно очень дорогое оборудование, специальные помещения, много обслуживающего персонала. А представьте, какой катастрофой станет смена офиса, когда половина комнат оборудована для звукозаписи! Даже если у разработчиков

отложены деньги на закупку и поддержку нужного оборудования, есть большая вероятность, что эта студия будет простаивать без дела 11 месяцев в году: даже самый трудолюбивый разработчик не сможет загружать ее работой постоянно, в играх просто не нужно столько музыки. Если вы не занимаетесь звукозаписью круглый год, владение студией, скорее всего, будет убыточно.

Теперь — текст. Как бы странно это ни звучало, но в команде редко находится место профессиональному писателю. «Как так? — спросите вы. — А как же километры текста в любой MMORPG?». На самом деле текста в играх не так уж и много, написать все диалоги можно за один-два месяца. А разработка, как вы помните, идет около четырех лет, поэтому держать отдельную ставку для писателя очень накладно. Обычно тексты пишет кто-нибудь из дизайнеров или художников, и происходит это само собой. В команде всегда есть человек, которого хлебом не корми, а дай черкнуть пару строчек. Разумеется, потом текст прогоняется через редакторов (обычно тоже нанимаются удаленные), корректоров, тщательно вычитывается идейным администратором и дизайнерами.

Тестеры

И если в хорошей команде всегда найдется место двум-трем профессиональным тестерам. Не игрокам-энтузиастам, которые участвуют в бета-тесте, а серьезным парням, проверяющим нагрузку серверов, производящим диагностику движка и так далее. Обычно они заняты уже со второй недели production-фазы: как только программисты создают нечто работающее, тестеры разматывают уродки и начинают отлов багов. Чем ближе к релизу, тем больше тестеров набирает директор.

Повторю, они не просто сидят и месяцами играют, играют, играют. Если у кого и набегает больше всех сверхурочных, так это у тестеров: отлавливать ошибки в неоконченном проекте, когда половина вещей еще не работает, а вторая половина работает некорректно, — адский труд.

Столько лет честного труда

В таком составе команда разработчиков с переменным успехом работает на протяжении оставшихся трех лет. После того как у игры появляется большая часть программного кода и хотя бы треть контента, ее можно показывать широкой публике — на E3 или Games Convention. Эти выставки не сулят ничего хорошего в первую очередь продюсеру (ему нужно готовить презентацию) и директору (он занимается организационными вопросами). Достается и геймдизайнеру: обычно выставка — это так называемый майлстоун (milestone), попросту говоря — дедлайн, крайний срок, к которому надо закончить определенный участок работы. В случае с выставкой — сделать презентацию.

Чем ближе к релизу, тем больше майлстоунов и тем критичнее они становятся: закончить один город, закончить целую локацию, оттестировать определенный момент геймплея. Если команда заваливает майлстоун без уважительной причины (воры украли из офиса все системные блоки; Ля-Манш вышел из берегов, и пол-Европы затопило), следуют санкции со стороны издателя. Обычно карают финансово.



На этом мы оставим нашу команду: в таком же темпе она будет трудиться еще два года, пока к разработке и поддержке игры не подключатся остальные отделы компании. Но об этом — в следующем выпуске. ■

В клетке со специалистами



NCsoft®

За время, проведенное в офисе NCsoft, мы успели пообщаться почти с двумя десятками специалистов самых разных профессий. Но больше всего досталось пиар-менеджерам компании **Агнес Квейснен** (Agnes Kwiesien) и **Дэвиду Блюнделлу** (David Blundell). Именно они вошли нас за ручку по кабинетам, отрывали людей от работы и просили выделить несколько минут (в иногда и часов) на общение с «журналистами из России». Огромное им за это спасибо.



ПОДУМАЙ О ПРИЗЕМЛЕНИИ

МЕЧТАЕШЬ О ПОЛЕТАХ?



PURE



WWW.DISNEY.RU/GAMES

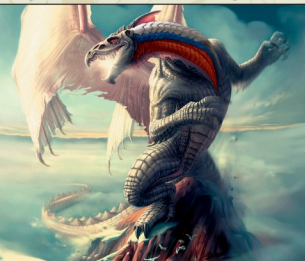


PLAYSTATION 3



© Disney, "PS3", логотип "PS" и "PLAYSTATION" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, и логотипы Xbox являются товарными знаками Microsoft Group of companies и используются по лицензии Microsoft. Исключительные права на издание и распространение программы для Xbox на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровский-Рязанский клин, д. 16, корпус 1, телефон (495) 785-65-12 (многоканальный), e-mail: sales@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

реклама



5 ШАГОВ К ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перевод модулей для Neverwinter Nights 2

Если проводить аналогию между процессом локализации компьютерных игр и видами спорта, то получится очень интересная картина. Перевод Warcraft 3 (мы писали об этом в «Игромании» №6/2008) — это чистой воды шахматы: все здесь предельно логично, заранее известно, в каких углах какие ресурсы обрабатывать, но, как и в шахматах, партия может длиться очень долго. Большая часть работы — чистой воды рутинная: открыл файл, вырезал скрипты, перевел текст, скорректировал код, окружил переведенный текст специальными опендами, запаковал обратно в игру... И так несколько тысяч раз.

Перевод Half-Life 2 («Игромания» №8/2008) больше напоминает мототриал. Каждый мод абсолютно уникален, и, чтобы локализация прошла успешно, нужно постоянно быть в напряжении — следить, какие файлы обновил Steam, какие вообще были удалены, отмечать все отсылки в скриптах, которые сделал разработчик моды, обходить систему защиты.

Локализация TES 4: Oblivion («Игромания» №9/2008) — это уже натуральный теннис. Здесь все довольно однообразно, почти как в Warcraft 3, но есть возможность для маневров. Например, никто не мешает выполнить кручуную подачу и автоматизировать перевод в специально созданной для этого программе, а ладежи некоторых слов проствалить не вручуню, а при помощи конвертера.

А вот на что похож перевод Neverwinter Nights 2, совершенно непонятно. Здесь вроде бы очень много рутины, но при этом четко прослеживается логика построения файлов, хотя работает она почему-то далеко не в каждом дополнении. А уж на какие ухищрения приходится идти при переводе кампаний (это несколько модулей, слитых вместе)... Так что если и тут проводить спортивные аналогии, то NWN 2 похожа на скоростной спуск с горы на велосипеде с одновремен-

ным жонглированием 10 мячиками и попыткой сыграть в преферанс с таким же легким по круче напарником. Впрочем, и к такому монстру можно найти свой подход и даже приручить его.

Шаг 1: разбираем мод на составляющие

Все файлы, составляющие любой мод для NWN 2, рассортированы по директориям следующим образом:

1. **Campaigns** — название кампании — если мод представляет собой обычную карту, то эта папка остается пустой. Если же мы имеем дело с кампанией, сюда записываются несколько файлов-меток;
2. **Modules**.mod — игровые модули (MOD-файлы) дополнения — ERF-архивы, содержащие в себе все скрипты, диалоги и карты (ну или одну карту);
3. **Hak** и **Override** — дополнительные файлы кампании: новые модели, текстуры, прототипы объектов (blueprints), звуки и тому подобные элементы;
4. **Music**.bmu — музыкальные файлы;
5. **UI**.tik — таблицы текстовых ресурсов. Кампании запускаются через игровое ме-

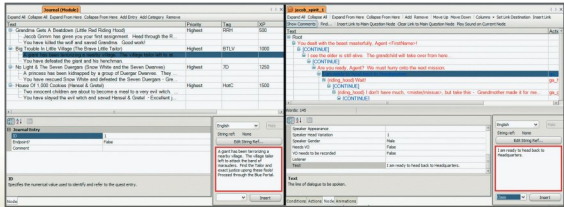
ню Новая игра/Новая кампания. Но все же модеры чаще создают обычные моды, которые для запуска достаточно просто скопировать в папку **Modules**, а затем активировать через меню **Новая игра/Новый модуль**.

Модуль — сердце любого дополнения для NWN 2, а все элементы, загружаемые из папок **Hak**, **Override** и **Music**, — своего рода бижутерия: если постараться, то любой мод можно загрузить и без них.

Шаг 2: изучаем анатомию

Прежде чем приступить к локализации, нам нужно понять, как устроен игровой модуль NWN 2, и в этом нам поможет штатный игровой редактор **NWN 2 Toolset**, про который мы уже не раз писали на страницах «Игромании». Для начала давайте разберемся, какие ресурсы входят в состав любого дополнения и какие из них придется переводить:

1. **Журнал квестов (View/Journal/Module)** — это список всех квестов (и их стадий) дополнения. Нас в первую очередь интересует поля, содержащие англоязычный текст, — это сообщения, появляющиеся в журнале квестов по мере того, как персонаж продвигается по сюжету. Здесь придется пе-



Журнал квестов и диалоги составляют большую часть всех текстовых ресурсов модификации.

реводить абсолютно все и внимательно следить, чтобы не закралась ошибка, иначе игровой моодет вообще не понять, что делать дальше.

2. Диалоги героев (вкладка **Conversations**) — все диалоги имеют древовидную структуру, каждый элемент описывает ровно одно высказывание персонажа. Задания и диалоги вместе составляют порядка 80-90% локализуемого контента, и именно на их перевод уходит больше всего времени. Но остаются еще 10-20%, разбросанные по всему моду, на их перевод также придется потратить несколько часов.

3. Прототипы объектов (они же **blueprints**, или «проекты») — шаблоны, на базе которых создаются объекты в игре. Рассмотрим простейший пример: у нас есть шаблон голблина по имени **Кобби**, к нему прилагается описание «Низкорослый зеленый голблин без плаща». На базе этого прототипа мы делаем голблина по имени **Богги**, но уже с плащом зеленого цвета. От Кобби его отличают всего три свойства: имя, описание и наличие накладки. Аналогичным образом из исходного шаблона несложно сделать какого-нибудь голблина Рогги, у которого нет плаща, зато есть касторпы на голове и колпак на носу. По этой схеме на основе единственного прототипа можно создавать десятки или даже сотни различных персонажей.

Шаг 3: переводим тексты

Чтобы перевести названия и описания объектов, сделанных на основе прототипа, выбираем в меню **Plugins** пункт **Универсальный редактор проектов**. Редактор состоит из двух частей: справа — прототипы, слева — их свойства. Посмотрите на схему, она наглядно демонстрирует, как переводить описание любого прототипа и всех созданных на его основе персонажей. В данном случае мы перевели лишь описание (поле **Localized Description**) прототипа героя **Max** (этапы 1 и 2). О том, как текст был изменен, легко узнать из строки **Изменения** под свойствами персонажа (этап 3).

Чтобы аналогичным образом изменить всех персонажей (или все предметы), которые сделаны на основе данного прототипа, первым делом нужно их всех найти. Если мы имеем дело с кампанией, модов может быть несколько, так что в следующем окне (**Модули**) надо отметить мышкой все MOD-файлы доп.полнения. В нашем случае файл всего один (этап 4). Затем (этап 5) на вкладке **Экземпляры для изменения** мы указываем метод поиска (опция **Найти выбранный проект**) и кликаем по пункту **Найти экземпляры для изменения**, в результате получаем список объектов-клонов. Теперь, если нажать кнопку **Применить изменения**, все дочерние объекты будут изменены так же, как их прототип.

Указанный метод дает отличные результаты, когда в модификации десятки или даже сотни объектов с одинаковыми свойствами, например монстры или оружие. Чтобы не возиться с каждым объектом по отдельности, можно буквально за пару минут изменить прототип и сэкономить тем самым уйму времени. Но что делать, если объекты различаются? В этом случае придется вручную перебирать все элементы модуля. Загружаем любую карту (вкладка **Areas** слева) и смотрим в нижний левый угол экрана, где расположено окошко **Area Contents** (содержимое карты). Кнопки в верхней части (**Items**, **Creatures**, **Doors**, **Stores** и пр.) отвечают за отображение различных типов объектов в списке внизу.

Чтобы просмотреть, например, список всех живых существ, кликаем по **Creatures**. В списке появятся все персонажи, в том числе и **Max**, чей прототип мы с вами недавно редактировали. Выбираем его — в окне свойств объектов справа появляется список характеристик, в том числе имя героя и его описание в свитке **Basics**. Все эти параметры можно спокойно заменить, а тексты перевести на русский язык. Аналогично переводятся названия и описания всех остальных объектов игры, главное — помните, что помимо объектов игрового мира нужно локализовать еще и текст у зон перехода между локациями, а то начинающие модделеры постоянно про них забывают.

Кликнув по карте в списке **Areas**, можно перевести на русский язык название уровня (свойство **Display Name**). Когда работа с картой завершена, закрываем ее, сохраняя изменения, и загружаем следующую.

Шаг 4: работаем со скриптами

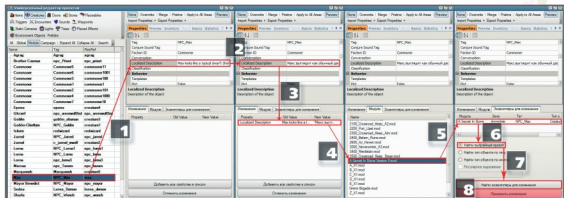
К сожалению, в отличие от перевода диалогов и брифингов, четкого алгоритма разработки скриптов (вкладка **Scripts**) не существует. Но встраивенный язык **NWN 2** похож на **C++**, поэтому разобраться, как и что там устроено, довольно просто. Для ввода текстовых сообщений существует несколько стандартных функций, вызовы которых можно отследить при анализе кода. Рассмотрим простейший пример:

```
...
if (oPC == oRHHN)
{
    // AssignCommand(oRHHN, ActionSpeakString
    (+oHn — Grandmother!));
    DestroyObject(OBJECT_SELF);
}
...
```

Что делает скрипт, нам в данном случае совершенно неважно. Самое главное — текстовая строка «*Oh no — Grandmother!*», она выводится на экран функцией **ActionSpeakString**. Помимо этой операции существуют и другие, которые тоже отображают текстовые данные. Чаще всего используются **FloatingTextStringOnCreature** (всплывающее сообщение над героем), **SendMessageToPC** (информационное сообщение игроку) и **SpeakString** (реплика героя). Список более редких функций вы можете посмотреть на нашем DVD в разделе «Игровой».

Любой английский текст в скриптах можно спокойно менять на русский, игра его прекрасно поймет. Только не используйте букву «ё», иначе вместо русских букв на экране появится абракадабра, а некоторые скрипты вообще перестанут работать. В нашем случае достаточно заменить всего одну строку кода:

```
AssignCommand(oRHHN, ActionSpeakString(«O нет — бабушка!»));
```



- 1 У прототипа (персонажа) выбираем параметр **Localized Description** — это описание героя.
- 2 Заменяем значение параметра **Localized Description** русскоязычным эквивалентом.
- 3 На вкладке **Изменения** ниже отмечаются внесенные изменения.
- 4 На вкладке **Модули** выбираем MOD-файл, у объектов которого мы собираемся заменить свойство **Localized Description** (так же, как у прототипа).

- 5 На вкладке **Экземпляры для изменения** ищем объекты для замены. Они выводятся в виде списка.
- 6 Чтобы искать только по объектам-клонам, отмечаем опцию **Найти выбранный проект**.
- 7 После нажатия кнопки **Найти экземпляры для изменения** в списке появляются найденные объекты.
- 8 Кликнув по кнопке **Применить изменения**, вносим коррективы в поле **Localized Description** у всех найденных объектов.

Теперь, нажав кнопку **Save & Compile**, выясняем, все ли правильно мы отредактировали. Если в окошке статуса внизу появится сообщение **Compilation Successful**, значит, никаких проблем нет; в противном случае нужно еще раз внимательно проверить код.

Шаг 5: локализуем сложные моды

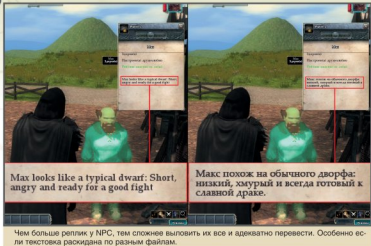
Все основные этапы локализации небольших модов с небольшим количеством текста (не более 100 тыс. знаков) мы разобрали. Но что делать, если модуль огромный, на 300-400 тыс. или даже 1 млн знаков? Вручную править сотни объектов, листать тысячи строк скриптового кода в поисках искомого команд никакого времени не хватит.

С этой проблемой мы столкнулись, еще когда только начинали переводить дополнение для TES 4. Штатный редактор просто не предназначен для обработки огромных массивов текстовой информации, поэтому нам пришлось искать альтернативные пути. Удобнее всего экспортировать все тексты большого мода и переводить их в специально предназначенных для этого утилитах.

«Вынести» текст из игры можно при помощи TLK-файлов. Суть их предельно проста: все текстовые ресурсы мода заменяются номерами строк в TLK-таблице. Например, официальная кампания игры изначально была создана с учетом многозначности, а потому все ее тексты лежат в отдельном файле **dialog.tlk**. Для замены любой строки в окне редактирования текста необходимо нажать **Edit String Ref** и в открывшемся диалоге в поле **String Ref** напечатать «номер строки во внешнем файле» + **16777216**. Сдвиг номера указывает движку на то, что строка располагается не в ресурсах самой игры, а в TLK-файле. Вроде бы все логично, но непонятно, как быть со скриптами. Оказывается, разработчики позаботились и об этом. В движок зашита функция **GetStringByStrRef(168793611)**, извлекающая текст из TLK-файла. Выглядеть это может, например, вот так:

AssignCommand(orHH, ActionSpeakString(GetStringByStrRef(168793611));

Создать TLK-файл без сторонних программ нельзя, придется использовать утилиту **NWN2TLKEdit**, с ее помощью можно не только создавать и редактировать уже су-



ществующие таблицы, но даже превращать в TLK-файлы обычные текстовые документы. Главное, чтобы они были отформатированы следующим образом:

«**№ строки**» «**пробел**» := «**пробел**» «**Строка сообщения**» «**<CRLF>**»

Непечальный знак **<CRLF>** эквивалентен паре **\r\n** в программировании и означает одномоментный возврат каретки и переход на новую строку (**Caret Return** и **Line Feed**). Это стандартный знак перевода указателя по нажатии клавиши **Enter** в большинстве программ (типа «Блокнот»). Некоторые редакторы (типа **UltraEdit**) позволяют писать только «**<LF>**», который указывает на перенос текста в игре на новую строку. Просматривать спецсимволы, создавать и править заготовки TLK-файлов можно в **Notepad++**.

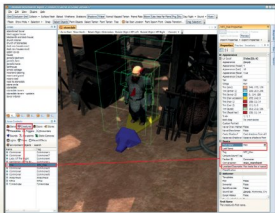
После экспорта всех текстов в отдельный документ запускаем **NWN2TLKEdit** командой **File/Initialize New TLK**, создаем пустой файл, затем импортируем в него документ командой **Tool/Import Batch Text** (с опцией **All Items**). Теперь остается лишь сохранить TLK-файл в игровую подпапку **tlk** и подключить его к модулю. В игровом редакторе **NWN 2** командой **View/Module Properties** находим свойство модуля **Custom TLK File**,

зависимости от пола персонажа. Достаточно просто сделать вспомогательный файл **tlk\сима нашего файла>F.tlk** с переданными репликами. Напомним, что изначально игра считает, что вы играете персонажем мужского пола.

TLK-файлы — вещь необычайно удобная, но есть одна неприятность: извлекать все тексты из мода вручную очень долго. Чтобы ускорить процесс, мы создали набор утилит, автоматизирующих эту работу. Как и в случае с **Half-Life 2**, взаимодействие с программой **NWN2_MOD_LOD** осуществляется посредством перетаскивания на ее главный файл папки с дополнением (главное, чтобы структура каталогов была верной). В зависимости от размера мода время обработки может занять 5-30 минут, по истечении которых в папке дополнения будет лежать файл **CUSTOM_TLK.txt**, содержащий в себе заготовку англоязычного TLK-файла. Помимо выигрыша во времени, такой метод позволит избежать повторяющихся строчек (например, у нескольких монстров одинаковое название).

Кстати, мы все сделали так же, как и в TLK-файле, помимо содержания текста, содержащего еще и информацию, откуда какие предложения были взяты. Это позволяет в дальнейшем избежать ошибок с переводом (например, не спутать реплики из разных диалогов). Локализовывать полученный текст удобнее всего в **Excel**, куда английские тексты легко подгружаются программой **TXT2XLS**.

Когда перевод будет закончен, **XLS2TXT** сгенерирует пару русскоязычных TLK-файлов (для персонажей разных полов). Остается только запустить **NWN2TLKEdit** и поочередно импортировать сначала английский вариант текста (к примеру, служебные комментарии в скриптах), потом тексты для мужского пола — результат сохранения как **tlk\сима нашего файла>tlk**. Теперь сюда же добавляем строки из ресурсов для персонажей женского пола и сохраняем файл как **tlk\сима нашего файла>F.tlk**. Подключаем полученные файлы к модулю, перекомпилируем все скрипты (команда **File/Compile/All Scripts in Module**) — все, можно тестировать перевод в игре. ■



Если на основе прототипа какого-нибудь персонажа создан лишь один NPC, то достаточно заменить один небольшой текст. Сделать это можно прямо в редакторе игры.

PIRATES OF THE BURNING SEA КОРСАРЫ ONLINE

В связи с выходом игры **«Корсары Online: Pirates of the Burning Sea»** и ее коллекционного издания мы приглашаем вас принять участие в уникальном состязании.

Окунитесь в атмосферу пиратской жизни, разгадайте секреты таинственного города и отправьтесь на поиски сокровищ. Пройдите все испытания и приблизитесь к интригующей развязке. Победители будут щедро вознаграждены!

ПОЙМАЙ ВЕТЕРА УДАЧИ!



Победителя конкурса ждут игровая приставка **Xbox Arcade** и коллекционное издание игры **«Корсары Online: Pirates of the Burning Sea»**.

Второй призёр получит мышь **SideWinder x5** и коллекционное издание игры **«Корсары Online: Pirates of the Burning Sea»**.

Призы предоставлены компаниями Akella Online (www.akella-online.ru) и Microsoft (www.microsoft.ru). **Microsoft**

Чтобы стать участником конкурса, необходимо в период с **30.09.2008** до **31.10.2008** зарегистрироваться на сайте «Игромании», зайдя по ссылке www.igromania.ru/corsairs-online.

Дополнительную информацию об условиях участия в конкурсе можно получить на сайтах: www.corsairs-online.ru, www.akella-online.com.

Имена победителей по итогам акции будут опубликованы в декабрьском номере журнала «Игромания», а также на сайте www.igromania.ru.



© 2008 Akella, Flying Lab Software LLC, Flying Lab Software и Jorogrin Flying Lab Software являются зарегистрированными торговыми знаками. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.



БЕСПЛАТНЫЙ СЫР ГЕЙМДЕВА

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

По интернету бродит призрак коммунизма. Причем уже не первый год. Речь идет об **Open Source**, бесплатных программах с открытым исходным кодом, которые может изменять и переписывать любой желающий. Вокруг подобных проектов образуются сообщества энтузиастов, которые совместными усилиями улучшают бесплатный софт — каждый берет, сколько хочет, и отдает столько, сколько может. По этой схеме разрабатываются в том числе и бесплатные игровые движки. Для начинающих игровых разработчиков это открывает хорошие стартовые перспективы. Ведь современные игровые движки чаще всего стоят денег, и немалых. А тут предлагают полный набор удовольствий, да еще бесплатно.

Но так ли все просто? Всем известно, как дорого порой обходится бесплатный сыр в мышеловке. Сегодня своими соображениями по поводу игровых движков с открытым программным кодом с нами поделится:

rudybear — **Алексей Медведев**, ведущий программист **CryENGINE**, **Crytek Studios**;
tool — **Александр Пацковский**, продюсер компании **2RealLife**;
shodan — **Андрей Аксенов**, технический директор **SkyFallen Entertainment**;
AlexusB — **Алексей Бобровников**, программист и геймдизайнер «Акеллы»;
zakker — **Александр Зеберг**, технический директор компании **Katauri Interactive**;
Amicus — **Петр Прохоренко**, руководитель проектов и продюсер **Lesta Studio**.

Представители «Игромании» — **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренко** и **Светлана Померанцева** — метались в сомнениях. С одной стороны, хотелось бесплатного **Open Source** и побольше. С другой — продать сделанное на основе этой халявы и подороже. К сожалению, последнее явно не вписывалось в идею открытого программного кода.

Открытое, бесплатное... но не всегда

ИМАН Что такое **Open Source** и как вы относитесь к идеологии открытого софта? К примеру, некоторые пренебрежительно называют свободно распро-

щенные продукты коллективной деятельности «кодовой помойкой», а другие видят в них «светлое будущее» индустрии.



[shodan]

Оба подхода однобоки. Бывают помойки, а бывает отличный софт, работающий не хуже коммерческих аналогов. С другой стороны, очевидно, что все программное обеспечение в мире никогда не станет бесплатным и открытым.

Open Source часто путают с полной бесплатностью всего на свете. Причина путаницы в том, что софт с открытыми исходниками часто бывает бесплатным, это во-первых, и распространяется под лицензией, позволяющей многое бесплатно, это во-вторых. Однако кое-что следует прояснить:

■ Открытость, то есть наличие исходников, вовсе не означает бесплатность самого софта. Некоторые весьма недавние библиотеки могут поставяться в виде исходного кода, фактически как **Open Source**. Например, библиотека **FMOD** — при покупке коммерческой лицензии за \$3000 к ней прилагаются исходники.

■ Бесплатность самого софта не означает, что возможно его бесплатное коммерческое использование. Все зависит от лицензии. Например, есть **BSD-лицензия** (**Berkeley Software Distribution**), она подразумевает, что код можно смело использовать в закрытой коммерческой игре. А вот в случае с **GNU GPL** (**General Public License**) ничего такого сделать уже нельзя. Этот вариант требует, чтобы исходные коды были открыты и пользователь имел право передавать программу третьим лицам совершенно бесплатно.

А вообще к идее **Open Source** я отношусь крайне положительно. В нашей студии мы успешно используем довольно много бесплатных программ с открытым кодом. Правда, приходится перекармливать его под себя, но для программистов это не проблема.



[tool]

Как правило, имеет смысл внимательнее читать лицензию к программам с открытым исходным кодом — они достаточно-



[AlexusB]

Добавлю свои пять копеек. Многие путают с **Open Source** еще и программы и движки с закрытым кодом, но открытыми заголовками. Объясню, о чем речь. Допустим, тот же самый звуковой движок **FMOD**. За его использование в бесплатных проектах никто не будет требовать от вас денег. Причем зачастую его используют и во время разработки коммерческих проектов, причем на ранних этапах — потом звуковой движок могут и поменять. Но при этом доступа к исходникам у вас нет.

Заплата же примерно \$3000, вы дополнительно получите 15 Мб кода, в котором, если начистоту, что-то править будет только помешанный на оптимизациях энтузиаст. То есть на деле исходники серьезных движков в большинстве случаев не нужны. Вполне достаточно инкапсуляции: что внутри, знать совершенно необязательно. Но! Иногда требуется исправить одно малопонятное условие, которое важно для вашей игры. Всего-то дописать пару строк кода. И тогда деваться не-



Когда движок устаревает, авторы зачастую открывают его исходный код. Классический пример — **DOOM Engine**, разработанный Кармаком в 1993 году. Сейчас он распространяется по **GNU General Public License**, с полностью открытыми кодами, и до сих пор очень популярен среди разработчиков мобильных игр для смартфонов и ПК.

куда — без исходников не обойтись. Так что не думайте, будто разработчики, получив доступ к исходным кодам, переписывают его процентов на 90. Иногда приходится платить, лишь бы исправить два-три оператора.



[zakker]

«Кодовая поймайка» и «светлое будущее» — это крайности. Open Source — это просто одно из направлений развития софтверной, со своими плюсами и минусами. Самый очевидный плюс — доступность таких движков. Скачал — и пользуйся на здоровье. Однако сделанные на них далеко не всегда можно продать (чаще всего вы тоже обязаны распространять такие продукты бесплатно).



[rudybear]

Лично я отношусь к Open Source спокойно. Существуют очень приличные и качественные продукты, не уступающие коммерческим аналогам. Скажем так — это хорошая альтернатива платным продуктам, наличие здоровая конкуренция.

На что годится?

ВНИМАНИЕ Разработка игрового движка — дело дорогостоящее. Откуда же берутся бесплатные, свободно распространяемые движки? Если никто не просит за них денег, значит ли это, что они годятся для разработки серьезных компьютерных игр?



[rudybear]

Нет, не значит. Они вполне пригодны для определенного круга задач. Достаточно большое число игр выросло именно из бесплатных движков.



[shodan]

Вообще, открытый софт может быть как коллективной разработкой какого-то сообщества, так и бизнес-моделью, преследующей вполне себе коммерческие цели. Ярчайший пример — компания MySQL, которая раздала СУБД (софт для работы с базами данных), свой основной продукт, бесплатно, причем со всеми исходниками. Но это не мешало ей зарабатывать серьезные деньги на поддержке, а потом продаться компании Sun Microsystems за \$1 млрд. Качественный СУБД-движок сделать сложнее, чем большинство движков игровых.

Бесплатные игровые движки, как правило, разрабатываются группами энтузиастов в нерабочее время. О компаниях, которые раздали бы игровой движок за «здоровое живеш», пытаясь заработать на технической поддержке, я не слышал.



[tool]

Деньги на бесплатных движках можно зарабатывать не только за счет платной поддержки. Пользователи freeware часто используют в качестве бета-тестеров уже для коммерческих разработок на той же платформе. Если кто-то думает, что это коммерчески невыгодно, то этот кто-то сильно заблуждается: на восторженные тестирования могут уйти тысячи долларов.



[zakker]

Разработка операционной системы стоит еще дороже, но они тоже бывают бесплатные. С движками то же самое. Бесплатных и с открытым кодом хватает,

Дареному коню...



[AlexusB]

По поводу Open Source есть мнение, что, если это бесплатно, значит, нельзя продать, значит, качество не то. Пойдем в соседнюю лавку и, как в том анекдоте, купим галстук в тысячу раз дороже.

Но есть и идеальные разработчики, которые делают качественно, на совесть, и делают со всеми нуждающимися. Но даже идеальные товарищи должны чем-то питаться и зарабатывать хотя бы на хлеб. Тут бывают разные варианты. Если Open Source занимается коммерческая структура, то, скорее всего, под этой маркой они так хитро тестируют свои разработки. Ведь все копирайты им все равно не принадлежат, а так люди корпят и дорабатывают их код «за бесплатно». Энтузиасты же занимаются разработкой в свободное время из чистого интереса, а на жизнь зарабатывают чем-то другим.

Если говорить об играх, то, несмотря на широкий ассортимент бесплатных движков, лучше выбирать условно-бесплатные, а еще лучше — платные. Потому как принцип у бесплатного почему-то всегда один и тот же: дареному коню в зубы не смотрят. Чего дали, тому и радуйтесь. Иногда, правда, случаются исключения, разработчики идут навстречу — могут что-то подправить или изменить по вашей просьбе. Но это редкость. Вы ничего не можете требовать от авторов бесплатных движков.

Конечно, можно начинать разработку своей игры на бесплатной технологии. Но если в планах заработать на игре денег, то нужен сертифицированный со всех сторон инструмент. Потому как западных издателей будет интересовать его происхождение. И узнав, что с геналогией у движка все в порядке — брендшоп, ась в стандартах, — пойдут на контакт значительно охотнее. И это их право, тут дело в соблюдении авторских прав, совместимости с новым железом, современными операционными системами, последними библиотеками DirectX и так далее и тому подобное.

Бесплатному софту такие возможности не по плечу. Движки с открытым кодом зачастую отстают от современных технологий на два, а то и четыре года. С другой стороны, если игра не слишком требовательна по технической части (головоломка, квест, небольшая стратегия), бесплатный движок может оказаться тем, что доктор прописал.

игр на них тоже выходит довольно много — вот только AAA-тайтлы среди них редкость, обычно это игры второго эшелона. И, конечно, не забываем про индиз. «Игра на новейшем Unreal Engine» и «игра на бесплатном Daybreak motor» — чувствуете разницу?

Нас не догонят

ВНИМАНИЕ Используются ли в платных движках компоненты, алгоритмы или части кода из бесплатных движков? В каком случае заимствование чужого кода могут посчитать нарушением авторских прав (и можно ли это заметить по самой игре, не имея на руках исходников)?



[rudybear]

Компоненты — вряд ли, а вот алгоритмы — вполне. Но сам по себе алгоритм в большинстве случаев нельзя задействовать напрямую. В смысле, никогда не по-

лучается просто взять кусок кода и куда-то его вставить. Все равно приходится вносить серьезные изменения, так что от исходного кода остается только идея да несколько переменных.



[shodan]

Используются, конечно. Например, писать свою собственную плохонькую библиотеку для сжатия ресурсов долго и нудно, особенно если знаешь, что существует доступная и прекрасно работающая zlib. Установить же наличие чужого кода без исходников сложно, но вполне реально.



[tool]

В платных движках могут использоваться библиотеки с открытым программным кодом, если это разрешено лицензией, а вы согласны с ее условиями и соблюдаете их. Если условия не соблюдаются, то это нарушение авторских прав. Когда вас поведут в суд, то вы сами предоставите исход-



Project Nomads (2002), наверное, самая известная игра, сделанная на бесплатном движке. Radon Labs показали, на что способен их Nebula Device, — после этого движок начали расхваливать влет.



ники для анализа, поэтому сложности с обнаружением чужого кода в самой игре не имеют никакого значения. Это уже не поможет.



[AlexusB]

Microsoft до сих пор судится по этому поводу. Очевидно, втихуя все берут «что плохо лежит», и доказать это очень сложно. Можно сказать одно — утащить что-то из закрытого движка значительно труднее, чем из Open Source.



[zakker]

На мой взгляд, без анализа исходного кода высчитать, украдено что-то или нет, невозможно. Отсюда простой вывод — использование в платных движках части кода от бесплатных исключительно на совести разработчиков.

Доказать факт заимствования, не анализируя исходники, можно сравняв результаты работы алгоритмов. Только это чрезвычайно сложно, а главное — нужно заранее знать, что в движке есть чужой код. Вот если знаешь, то найдешь. А просто так заметит не получится.

ИМАНУИЛ Некоторые команды открыто говорят, что в своих играх брали за основу свободно распространяемые игровые движки. Другие же всячески отрицаются от подобного рода. Почему?



[zakker]

Сообщать об этом или не сообщать — дело руководства. Те, кто не скрывают, возможно, считают, что тем самым рекламируют свои игры. Другие, наоборот, не видят в этом какого-либо смысла (а может, и правда, ничего постороннего не использовали).

По опыту могу сказать, что совсем обойтись без чужого кода практически нереально. Слишком уж много требуется от современной игры: передовые алгоритмы, поддержка безумного количества форматов данных и тому подобное. Вопрос только в том, соблюдались ли при этом все необходимые формальности — к примеру, указание авторства.



[AlexusB]

Амбиции и цели у всех разные. Команде, которая круче вареных яиц, не с руки что-то брать с «чуждовой помойки». Или признаваться в этом. Оно им надо?

Начинающая команда, заявляя «мы использовали широко известный Irrlicht», наоборот, хочет сказать, что хотя игра от начинающих, но сделана на хорошо проверенном движке, над которым работало 20 человек восемь лет крауд и на котором сделана уже не одна сотня игр.



[Amicus]

Ну, не знаю... Если все правильно объяснять, то становится очевидно — в использовании бесплатных движков нет ничего зазорного. Все равно это не дает больших преимуществ — слишком уж много придется делать самостоятельно.

Что почему

ИМАНУИЛ В чем основные преимущества и недостатки движков Open Source при разработке компьютерных игр?

Что и как выбирать?



[shodan]

На какие бесплатные движки вы бы посоветовали обратить внимание начинающим командам?



[shodan]

На те, которые лучше всего знают ваши программисты и которые могут реально сэкономить ваше время.



[AlexusB]

Я бы посоветовал Nebula 2, OGRE и FMOD для звука. К примеру, в 2007 году на Nebula в России вышла вполне себе коммерческая игра «Легенда о Беоульффе». Поскольку самой легенде более 1000 лет, ни авторы сказки, ни жадные родственники авторов с патентом на руках помешать затеи никак не могли. Да и создатели фильма тоже никаких претензий предъявить бы не смогли. В результате разработчики игры кроме бесплатного движка получили еще и бесплатную кинорекламу. Только не забывайте, что на разработку движка редко уходит больше 20% времени.



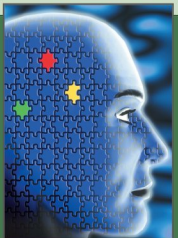
[shodan]

Чисто игровые (подчеркиваю, именно игровые) Open Source-движки мне неизвестны, и в появлении достаточно качественных технологичных игр рода не очень верится. Irrlicht, OGRE и им подобные — не игровые, а графические движки. Это даже не половина игрового движка, а лишь некий базис для него. Нам конкретно они не интересны — графику мы сами умеем делать, плюс имеем собственную проверенную технологию. Тем не менее такие 3D-движки бывают полезны, особенно когда нет времени писать собственный. Но тут надо быть очень осторожными. На доработку чужого кода можно потратить столько времени, что лучше бы сразу писать свое. Но если подойти с умом, то процентов двадцать времени можно выиграть.

Отдельные компоненты (сжатие данных, видео и т.д.) из открытых движков отлично работают. Мы пользуемся zlib и Theora — полет нормальный. А говорить о недостатках Open Source в целом бессмысленно — это всего лишь способ распространения продукта. Недоработки могут быть у конкретных движков.



Еще один популярный Open Source движок — OGRE (Object-Oriented Graphics Rendering Engine). Очень популярен благодаря хорошей поддержке со стороны авторов. Наиболее известные игры, сделанные на OGRE, — Pacific Storm и Arkon: Heart of Osiris.



[rudymear]

Я в свое время работал с OGRE и вполне могу рекомендовать его для старта и прототипирования проектов.



[rudymear]

Основное преимущество — это наличие уже готовой технологии, что позволит сразу сосредоточиться на разработке собственно игры. Но, с другой стороны, это же является и недостатком — игра будет технологически ограничена возможностями движка. То есть выбирать надо с умом, учитывая особенности проекта.



[tool]

Коммерческий движок с открытым исходным кодом легче подогнать под свой проект. К тому же будет с кем посоветоваться и обсуждать технические детали. Бесплатные движки чаще всего низкого качества.



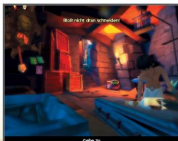
[AlexusB]

Разницы нет, все упирается в кадры. Бесплатно — значит нет затрат на разработку собственного движка, но и возможности игры заведомо хуже (не будет поддержки последних версий DirectX и т.д.). Такую экономию издатель может не оценить.



[zakker]

Это вопрос баланса цены, качества и сроков. Все индивидуально. Существуют проекты, для которых бесплатный движок является оптимальным выбором.



ВНИМАНИЕ

От чего зависит стоимость платных движков? Можете сформулировать основные принципы, которыми следует руководствоваться при выборе платного движка (чтобы не проделешить и не попасть о потраченных средствах)?



[shodan]

От массы рыночных факторов. Минимальный порог при наличии готового движка, причем готового к лицензированию — цена поддержки плюс некоторая прибыль. Максимальный — столько, сколько клиенты готовы платить.

Ключевой принцип ровно один — деньги. Прикидываем сумму на разработку своего движка с нужным качеством и набором функционала; прикидываем расходы на доработку лицензированного — к такому же виду; соотносим с ценой лицензии.

Советую консультироваться по поводу выбора с издателем. Стоимость лицензий начинается от \$20-30 тыс. и вплоть до миллиона.



[rudybear]

Безусловно, цена зависит от возможностей. А еще от маркетинга, бренда и множества сопутствующих вещей. Прежде всего необходимо осознать технологические требования к проекту. По ним подобрать подходящие движки. И уже потом смотреть на цены. Причем иногда можно торговаться: мне известно немало случаев, когда движок покупался в два, а то и в три раза дешевле, чем за него просили.

Я не могу вам назвать цену нашего CryENGINE — это не в моей компетенции. Но вообще, любой более-менее известный и мощный движок, как сказал Андрей, действительно начинается в ценнике от нескольких десятков тысяч долларов и зашкаливает за миллион.



[tool]

Вариантов действительно много. Главное — добивайтесь максимальной отсочки реальных платежей и берите движки на озачленение до того, как их приобретете! Трезво оценивайте свои силы, старайтесь использовать как можно больше готовых, проверенных решений. Иногда самая дорогая часть движка — его тулсет, то есть набор инструментов.

Из известных движков очень неплох TheEngine («Магия крови», «Кодекс войны», «Санитары подземелий» и «Легенда о рыцаре»), его предлагает SkyFallen из Воронежа. Это платный движок, но можно договориться с разработчиками об индивидуальных условиях, и это будет гораздо быстрее и дешевле, чем нализать что-то подобное самостоятельно.

ВНИМАНИЕ

Что входит в платный движок, помимо исходного кода: сервисы, услуги, техподдержка (в чем она заключается, как организовано взаимодействие, с какими проблемами помогут, а какие придется решать самим)? Стоит ли все это потраченных денег или поддержки придется ждать до второго пришествия?



[shodan]

Будет ровно то, о чем вы договоритесь с производителем. Обычно помогают справиться с ошибками движка и консультируют по вопросам его максимально эффективного использования. В отдельных слу-

Стальные игры



[Amicus]

Игру «Стальные монстры» мы начинали на бесплатном движке OGRE. Это позволило достаточно быстро запустить проект. Однако очень скоро сильные движки исчерпались. Так что к релизу мы его переписали процентов на 70, наверное. По сути, в исходном виде остался только рендер-блок.

Движок «Агрессия», «9-й роты» и тех проектов, что находятся в разработке сегодня, — это уже совершенно другая технология (ADICO Engine), целиком и полностью наша. Сколько времени и денег мы потратили, пока доводили ее до ума, вспомнить страшно. Вот именно поэтому я и не советую новичкам сразу начинать с разработки своей собственной мегатеchnology.

чаях берутся за доработку под ваш проект, но это уже обычно за отдельные деньги.

Что интересно, высокий ценник не гарантирует идеальную скорость и качество работы техподдержки. Раз на раз не приходится. Иногда отлично и оперативно решают вопросы по движку за \$5 тыс., а иногда по два месяца ожидают отклика за \$500 тыс.



[tool]

Полностью согласен. Платность движка не означает, что поддержка хорошая. Так что лучше все узнать заранее, а то можно очень крупно пролететь.



[rudybear]

Скажу больше. Коммерческий движок — это в первую очередь готовый производственный процесс и поддержка, а уже потом исходные коды. Приобретая движок, вы, грубо говоря, получаете налаженный конвейер по созданию игрового контента, готовые утилиты, редакторы и экономите тем самым время.

То есть приобретается готовое решение, которое гарантирует стабильность процесса разработки. Это можно сравнить с покупкой авто тюнингового ателье, такого как Brabus или AMG. Да, дорого. Иногда очень дорого. Но это цена за высочайшее качество.

Альтернативы

ВНИМАНИЕ

И все-таки, что же лучше для начинающей команды — потратиться на готовый платный движок или для начала стоит попробовать бесплатные?



Преимущества платных движков (в частности, лидеров рынка — Unreal Engine и CryENGINE) не столько в их технологическом совершенстве (среди Open Source-проектов тоже есть очень мощные технологии), сколько в грамотной поддержке. Почти половина денег, которые вы вкладываете за такой движок, берется именно за консультации и помощь в разработке. Если взять такой движок без техподдержки, он обойдется значительно дешевле.



[shodan]

А что такое «начинающая команда»? Одно дело — только что образовавшееся юридическое лицо с \$10 млн на балансе и командой из 20 человек с пятилетним опытом разработки хороших игр у каждого. Такая может позволить себе заветный Unreal Engine 3 и, что важно, успешно его использовать.

А команде студентов, для которых даже \$20 тыс. неподъемная сумма, придется искать бесплатные технологии или писать что-то свое. У них просто выхода нет.



[tool]

Начинать надо с модов для игр. Если вы сделаете хороший мод, будет что показать издателю или инвестору. Они даже помогут приобрести коммерческий движок для следующего проекта.



[Amicus]

А еще лучше делать не мод, а total conversion игры, которая имеет полноценную среду разработки. На самом деле даже движок первого «Блицкрига» еще актуален, и сделанный на нем mission pack или total conversion вполне реально довести до релиза.



[rudybear]

Новичкам никто не даст ни копейки, так что, боюсь, альтернативы бесплатному движку нет. Либо действительно серьезно заняться модами для игр — это тоже очень хороший выход из ситуации. ■



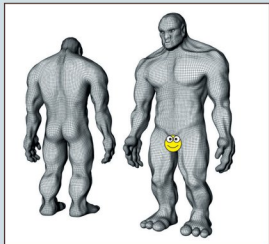


ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатается слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Анимация скелетов

В папках с играми то и дело встречаю какие-то непонятные SMD-файлы. Что это такое? Недавно удалил несколько из Team Fortress 2, так в игре у меня персонаж начал не бегать, а парить над землей с выставленными в стороны руками и ногами. А потом игра просто вылетела. — SMS с номера +7-916-***-06-49



Полный цикл анимации для такого вот персонажа в SMD-файле будет занимать 100-300 Kb, а в MDL — несколько мегабайт.

Все очень логично. Моделька персонажа перестала бегать, потому что вы стерли скелетную анимацию: именно она обычно пакуется в файлы формата SMD, иногда в них же прячутся текстуры модели и карта нормалей, но это уже довольно редкий случай. Изначально формат был придуман Valve Software для скелетной анимации первого Half-Life, но оказался таким удобным, что его тут же взяли на вооружения и другие компании (благо никаких патентов Valve не оформляли).

Единственный недостаток SMD — система хранения файлов. Модель хранится отдельно (в главном SMD-архиве), а в остальных файлах запакуются данные об анимации (на одну анимацию один файл). Но даже несмотря на это (при вызове анимации приходится обращаться последовательно к двум файлам — сначала вызывать модель, а затем скелетную анимацию к ней), SMD в разы удобнее другого популярного «скелетного» формата — MDL. В каждом MDL-файле хранится и модель, и анимация к ней. Казалось бы, это значительно удобнее, чем SMD, ведь движку каждый раз придется вызывать в память лишь один блок. На деле же MDL-файлы занимают очень много места. Как-то ради эксперимента (и чтобы увеличить скорость загрузки) мы попытались перевести все SMD-файлы (и это только новые анимации, исходные защиты в движок игры) мода для Titan Quest в MDL. В итоге размер дополнения вырос с 72 Мб почти до 1 Гб.

При этом MDL-файлы неплохо сжимаются, и при желании их можно было бы упаковать до вполне разумных объемов — не до 72, так уж до 100 Мб точно. Вот только в этом случае игра начнет нещадно тормозить. Каждый раз движку придется сначала распаковать архив и только после этого подгружать его в память.

Все грани полигона

Постоянно путаюсь: полигон — это всегда треугольник или нет? Вы иногда используете эти термины в качестве синонимов, но когда я смотрю на трехмерные модели персонажей в 3DS Max, то там попадаются и четырехугольники, и пятиугольники. Как они на самом деле? — SMS с номера +7-903-***-14-57

В переводе с английского polygon означает многоугольник. То есть полигоном формально можно назвать хоть стоугольник, и это будет правильно. Но в компьютерной графике под полигоном обычно понимают «простейшую геометрическую фигуру, состоящую из трех вершин и соединяющих их отрезков», то есть треугольник. Это удобнее всего. Если вы хоть немного помните школьный курс тригонометрии, то для вас не секрет, что треугольник является жесткой фигурой. То есть при одной длине составляющих его отрезков возможен строго один вариант треугольника — углы изменить не получится. А это значит, что для описания одного треугольника программными средствами нужно задать всего три числа — либо длины сторон, либо координаты вершин (можно даже двумя числами обойтись — задать два угла или один угол и длину стороны). Никаких лишних углов, ориентаций и прочего мусора в коде использовать не придется.

Правда, во многих игровых редакторах очень часто встречаются куда более сложные полигоны — вплоть до десятиугольников. Вот только движок игры и видеокарта все равно в итоге разбивают их на треугольники и работают только с ними.

Если вы создаете модель не в игровом редакторе, где такие полигоны из нескольких треугольников заранее четко описаны в коде, а в графическом пакете (скажем, в 3DS Max), то использовать фигуры сложнее треугольника не стоит. И вот почему: даже простейший квадрат можно разбить на две разных пары треугольников (диагонали из разных углов), а если вершин еще больше, то число возможных комбинаций треугольников возрастает в геометрической прогрессии. Предугадать, на какие группы треугольников разобьет ваш многоугольный движок конкретной игры, невозможно, последствия же могут быть самыми печальными. Скажем, если текстура накладывается по определенным координатам каркасной сетки, то в итоге вы получите изображение рук где-нибудь в области носа, сам нос — под мышкой, а глаза и вовсе окажутся натянутыми на колени.



Даже детализированные модели лучше создавать при помощи простых полигонов (треугольников). Иначе неизбежны проблемы с текстурированием.

GTA 4: анатомия и физиология

Скоро выходит GTA 4. Я слышал, что движок этой игры, кроме графики, мало чем отличается от GTA: San Andreas. Это правда? Может, и утилиты будут похожи, не придется переучиваться? — SMS с номера +7-901-***-45-12



В IMG и RPF-архивы GTA 4 спрятано значительно больше ресурсов, чем в любой другой части игры.

GTA 4 создан на новом движке RAGE (Rockstar Advanced Game Engine). Напомним, что в основу всех GTA, начиная с GTA 3 и заканчивая GTA: San Andreas, был положен движок RenderWare от компании Criterion. И рокстаровцы при разработке собственной технологии явно ориентировались на него. По сути, RAGE отличается от RenderWare только внутренней структурой кода, поддержкой эффектов постобработки, новых HDR-модулей, шейдеров и физической библиотеки Euphoria, которая обеспечивает реалистичное падение тел и плавное движение машин. А вот все форматы архивов, таблицы, логика движка — точно такие же, как в RenderWare.

Весь контент (звук, модели, скрипты, текстуры) RAGE пакует в IMG- и RPF-архивы. В GTA: SA базы данных использовались только для хранения текстур и моделей, а ролики, тексты и конфигурационные файлы лежали в исходных форматах.

Помимо этого в GTA 4 появились дополнительные форматы хранения игровых моделей и текстур, а также абсолютно новый скриптовый движок (так что скриптингу придется учиться заново). А вот все IPL-, IDE-, DAT- и XML-документы по-прежнему могут быть изменены в любом текстовом редакторе, подойдет даже «Блокнот».

Уже сейчас, ориентируясь на консольную версию GTA 4, игроки создают свои утилиты, многие из них выйдут одновременно с релизом игры на PC. В частности, готовится несколько редакторов скриптов, модификатор игровых архивов, экспортеры 3D-моделей и даже мощная программа для редактирования карт. Самое же для нас важное, что все эти программы создают люди, занимавшиеся когда-то моддингом GTA: SA, и внутренняя архитектура редакторов будет точно такой же, вплоть до совпадения кнопок в меню (это отлично видно на скриншотах).

Ну и в заключение разговора несколько полезных ссылок: <http://scope.quackler.com> — по данному адресу в Сети проживает онлайн-версия редактор скриптов для GTA 4. Чтобы посмотреть, как устроен код миссий, придется зарегистрироваться. Только после этого вам дадут доступ к синтаксису нового скриптового движка (кстати, он очень напоминает язык программирования C++) и разрешат попрактиковаться в написании несложных модификаций/заданий к игре. Обратите внимание, полноценные инструменты для редактирования скриптов выдаются только зарекомендовавшим себя пользова-

телям с сайта GTAForums.com. Такая вот своеобразная мера предосторожности, чтобы скрипты раньше времени не уплыли к пиратам.

<http://openiv.sannybuilder.com> — блог создателей редактора OpenIV (кстати, это отечественная разработка), который позволяет менять практически весь игровой контент. Здесь регулярно публикуются скрипты модулей, выявленных в тело OpenIV, интересные заметки и некоторые другие материалы, посвященные GTA 4. Релиз первой версии OpenIV запланирован на конец ноября 2008 года.

Ё-моё

Меня всегда удивляло, почему в газетах, журналах и книгах так редко встречается буква «ё». В «Игромании» вы ее, кстати, тоже не используете. Но тут я еще могу понять — сложности набора, не все типографки поддерживают, текст иногда плохо выглядит, если в нем много этой буквы. Но почему разработчики и локализаторы игр упорно отказываются от «ё»? — Антон Губерник

С играми все еще сложнее, чем с печатными изданиями. Главная проблема заключается в том, что на плоскостях «ё» нет места в таблицах ASCII-кодов. Стоит забыть всего про одну букву, и весь текст превратится в нечитаемую мешанину. Так что с «ё» редакторы локализаций борются всеми возможными способами. Существует даже специальный набор правил, которые не позволяют коварной букве проникнуть в игру:

1. Во всех программах для работы с текстом (Excel, Word) отключаются функции автозамены.
2. Пишется специальный макрос, проводящий замены всех букв «ё».
3. Для игрового движка создается специальная программа, отслеживающая изменения в ASCII-таблицах. Если вдруг код одной из ячеек будет заменен, то такая утилита тут же сообщит об этом и «заморозит» состояние всех ячеек в том виде, в каком они были до изменения.

4. Очень часто редакторы составляют длинные списки слов русского языка, в которых есть буква «ё», и после того, как все диалоги уже запакованы в игру, еще раз задают поиск по этим словам, чтобы окончательно убедиться, что ни одной буквы «ё» в игре нет.

Кстати, не подумайте, что подобные военные действия ведутся только против буквы «ё». Похожим образом сражаются и с другими спецсимволами, например со «слитным» треточием (не три отдельных символа подряд, а знак треточия, кодирующийся в движке одной цифрой), с длинным триггером, состоящим из двух маленьких. Вроде бы мелочи, но в игре такие символы могут выглядеть как черт-те что, поэтому от них приходится избавляться.



Вот к каким последствиям может привести всего одна буква «ё» в тексте Neverwinter Nights 2. После того как кидерка слетела, восстановить ее было очень сложно — в непонятных символах крайне трудно отыскать букву-виновницу бедствия.

Безумный генератор

Не считите меня ленивым, но я постоянно использую встроенные в редакторы игр генераторы карт. Вот и сейчас начал очередную карту для C&C 3: Tiberium Wars, и первым делом рука потянулась к кнопке «Создать карту автоматически». Но, черт возьми, почему эти генераторы вообще не развиваются? Я уже лет шесть слежу, не придумают ли разработчики что-то новое, но воз и ныне там — как генерировалась полная ерунда, так и продолжает.

И сразу вопрос вдобавок: можно ли с помощью редактора WorldBuilder программно создавать объекты на карте? А то я уже подумываю, что нормальный генератор карт можно сделать самостоятельно, и он в любом случае будет лучше, чем тот, что предлагают разработчики. — *Алексей Старостин*

Что правда то правда. Автоматические генераторы карт практически не эволюционируют. Можно долго рассуждать на тему, что этот довод как с основным инструментом делается по остаточному принципу, что на него никогда не хватает времени, да мало ли какие еще причины существуют. Вот только одно «но». Похожий вопрос мы задавали одному из известных западных разработчиков ролевых игр около года назад. В финальную версию интересно этот вопрос так и не попал — руководство компании попросило удалить его из текста и вообще никак не использовать с привязкой к конкретной игре, человеку и компании. Поэтому обрисую ситуацию, не переходя на личности.

Есть много способов сделать генераторы карт лучше. Данным-данно можно было бы научить их давать грамотный баланс сторон (не просто копировать, а именно добиваться баланса при разном наборе строений/юнитов/ресурсов), правильно распределять по карте ресурсы (если речь о стратегиях) или монстров (если речь о ролевых играх), да что там — даже сюжетные квестовые генераторы уже вполне мог бы придумывать сам. Вот только разработчики вполне сознательно всего этого не делают.

Это только на первый взгляд хороший генератор продлевает игровую жизнь. Казалось бы, нажал кнопку, получил пачку новых миссий — играй не хочу. Вот именно, что не хочу. Пропадет работа у модостроителей (зачем трудиться, если есть отличный генератор, все делающий за тебя?). Распадетсся комьюнити. Снизятся продажи официальных аддонов — к моменту их выхода люди банально насытятся игрой.

Так что эволюция генераторов искусственно тормозится некоторыми разработчиками. А кто-то просто не задумывается над этой проблемой.

Что же касается генерации объектов в WorldBuilder, то тут все очень просто. В редакторе для этого есть два основных скрипта (оба проживают в категории Scripting\Unit include Structures Other\Spawn). Spawn: Spawn Unit идеально подходит для добавления на карту предмета по заданным координатам, посмотреть которые можно в строке состояния в нижней части редактора. Spawn: Spawn — Unnamed Unit on a Team at a Waypoint удобнее использовать, когда требуется поместить, например, юнит на waypoint.

Одно огорчает: сделать хороший генератор самостоятельно вряд ли получится. Ведь скриптовое доступ к соответствующим процедурам движка, увы, не предусмотрено.

ГТА-локализация

В последних выпусках «Игромании» мы рассказывали про локализацию модов к компьютерным играм. А как насчет локализации самих игр? Я вот с нетерпением жду выхода GTA 4 и собираюсь перевести ее своими силами. А пока начинаю перевод GTA: San Andreas. Но сразу возникло множество проблем. Не могли бы вы позитивно описать, что и как нужно делать? Да и стоит ли вообще браться? — *Роман Грохов*

Ничего сложного в переводе GTA: San Andreas нет, локализовать его значительно проще, чем, скажем, Half-Life 2 или Warcraft 3. Игра уже не новая, поэтому рассказывать про ее перевод совсем уж без павода мы не стали, но... Уже сейчас анонсированы утилиты для редактирования GTA 4 (подробнее об этом читайте на предыдущей странице), и они очень похожи на аналогичные программы для GTA: SA. Так что давайте потренируемся, а когда четвертая часть выйдет, изучим тему более подробно.

Для перевода игры нам понадобятся следующие инструменты: **TXD Workshop** — редактор текстов, **Grand Theft Auto GXT Editor** — редактор GXT-файлов, содержащих все тексты (описания миссий, названия пунктов меню, подсказки, сообщения об ошибках). Оба редактора лежат на нашем диске в разделе «Игровой».

Первым делом необходимо научить игру понимать русские буквы. Запустите TXD Workshop и, выбрав пункт меню **File/Open**, откройте файл **fonts.txt** из папки **Models** установленной игры. Перед вами появятся названия двух текстов, которые нужно изменить. Тут есть два варианта. Либо взять уже готовый набор русских шрифтов **font2r.bmp**, поставленный вместе с GXT Editor, и импортировать его поверх английской раскладки, либо перерисовать оригинальный **font2r.bmp** в «Фотошопе».

Когда файл с русским шрифтом готов к импорту в игру, клиньте по кнопке **AlphaMask** в TXD Workshop, выберите из списка первое изображение, нажмите кнопку **Import** на панели инструментов и импортируйте в TXD файл тексты **font2r.bmp**. Прделайте ту же операцию со второй текстовой. Сохраните изменения (**Ctrl+S**) и выйдите из редактора. Запустите Grand Theft Auto GXT Editor. Большую часть экрана занимает таблица, в нее загружаются все игровые тексты из GXT-файлов. Под таблицей располагается окно просмотра. Слева находится список секций GXT-файла: в секции **Main** содержатся тексты миссий и меню, сообщения, подсказки, в остальных располагаются сообщения для отдельных миссий, комментарии к скриптам и т.д.



Перерисовывайте шрифты, следите, чтобы буквы не наезжали одна на другую.

Выберите пункт меню **File/Open** и откройте файл **american.gxt** из папки **\Text**. Далее нужно настроить программу так, чтобы можно было без всяких проблем бывать с клавиатуры русские буквы. Для этого проследуйте в меню **Settings/Translation**, в появившемся окне нажмите кнопку **Load**, загрузите таблицу транслитерации **gtavrus.tbl**, находящуюся в каталоге с редактором текстов GTA: SA, и нажмите кнопку **OK**. Теперь мы можем печатать по-русски, игра нас поймет, но поймет ли мы себя сами: в окне предпросмотра вместо нормальных русских букв пока отображаются какая-то абракадабра. Чтобы устранить эту проблему, зайдите в меню **Settings/Load First Texture** и в новом окне откройте файл **font2r.bmp**. Прделайте аналогичную операцию в меню **Settings/Load Second Texture**.

С этого момента можно приступать к локализации. Дважды клиньте левой кнопкой мыши по любой записи в таблице — появится окно, в нем необходимо либо ввести новое сообщение, либо изменить уже существующее. Если планируете переводить не весь текст, а лишь часть (например, брифинг между миссиями), то вам очень пригодится функция поиска. Жмите **Ctrl+F**, вбиваете в окошко текст, который нужно найти, и ждете несколько секунд.

Ну и в завершение разговора еще одна рекомендация. Если захотите отформатировать игровой текст (например, выделить какие-то слова диалога жирным или наклонным шрифтом), то можно использовать вот такой прием. Допустим, вы перевели фразу «Эй, приятель! Заложил взрывчатку в гараже», нужно выделить сочетание слов «заложил взрывчатку». Для этого перед словом «заложил» и после слова «взрывчатку» необходимо поставить параметр **h**, заключенный между двумя тильдами, то есть: «~Заложил, приятель! ~h-Заложил взрывчатку-h- в гараже». Другие опции форматирования перечислены в файле **gxtedit_rus.txt**, поставляющемся вместе с GXT Editor. ■

Игры БОЛЬШИЕ и маленькие

Как разрабатываются маленькие игры — для телефонов и неладночников? Их делают те же люди, что и игры для PC, или там свои команды, свои издатель? — SMS с номера +7-916-*-71-08**

На этот вопрос мы попросили ответить специалистов компании **Four Entertainment**, разрабатывающей игры для смартфонов, — **Романа Кунина**, руководителя разработки мобильной онлайн-игры **Go, Tour!**, и директора компании **Александра Соболева**.

[Игромания]: Насколько сильно разрабатка игр для мобильных платформ — телефонов, смартфонов, КПК — отличается от производства игр больших?

[Роман]: Одно из главных отличий в том, что малые игры обычно делаются сразу под несколько платформ, например под несколько моделей телефонов, смартфонов и КПК от разных производителей. Вроде бы одну и ту же игру делаешь, но различается программная среда, разрешения. Иногда приходится не только графику адаптировать, но и код переписывать с нуля. Ведь делать игру под Symbian и Windows Mobile — приблизительно то же самое, что переписывать Windows-ориентированный движок под Mac OS.

Хорошо еще, что на мобильных платформах, в отличие от PC, не нужно проводить сотни тестов на разном железе, оно ведь заранее известно. Правда, и тут есть проблемы: например, приходится адаптировать игру под работу на старых версиях телефонов. Там ведь и памяти обычно немного, и цвета зачастую отображаются не лучшим образом — все это нужно учитывать.

Как правило, мобильные игры делает относительно небольшая команда разработчиков, так что все эти проблемы решаются, что называется, в домашних, тепличных условиях. Всегда можно поспорить, а не приказать, посоветовать, а не проинструктировать, но менеджмент, конечно, нужен, без него разработка встанет.

[Игромания]: Есть ли отличия в программных средствах, подходе к дизайну, производству графики?

[Роман]: С геймдизайном все точно так же, как и в больших играх. Само собой, при работе над каким-нибудь эротическим пазл-сюжетом дизайн не представляет особой сложности — и так понятно, что и как делать. Но если вы создаете аркаду, квест или онлайн-игру (как раз наш случай), то геймдизайнер автоматически становится главным. У нас перед дизайнерами однажды стояла интересная задача — как сделать онлайн-игру так, чтобы пользователю было во что поиграть, когда Сеть недоступна.

Если до этого вы работали над большими играми, то кое-чему придется переучиться. У меня лично был забавный опыт с художниками. Так сложилось, что за последние пять лет я сильно привык к 3D-графике. А тут — спрайтовый движок. Некоторые банальные вещи в голове не укладывались, до смешного доходило: как это так — чтобы персонажа боксом повернуть, его надо почти с нуля перерисовать! А ведь это отдельное техзадание, время, деньги...

[Игромания]: Сколько времени уходит на среднестатистическую мобильную игру? Сколько денег нужно?

[Александр]: Почему-то многие считают, что мобильные игры делаются очень быстро и стоят очень дешево. Если сравнивать с PC или Xbox 360, то да, деньги поменьше, но суммы все равно серьезные, да и разработка может длиться довольно долго.

Простейшую стрелковую на одном экране можно сделать и за 3-4 дня, потратив на нее менее \$1000, но среднестатистический платформер обходится уже в \$50-100 тыс., а работа над ним длится около полугода. Если же говорить про мобильные онлайн-игры (их популярность сейчас стремительно растет), то они могут стоить более \$1 млн и разрабатываться по полтора-два года.

[Игромания]: Каковы основные пути распространения мобильных игр? Из чего складывается доход разработчика?

[Александр]: Главный доход — деньги, которые игроки платят, чтобы скачать игру. Эта сумма делится между контент-провайдером и разработчиком. Кстати, в мире мобильных игр девелоперу не так сложно стать издателем — надо лишь договориться с игровыми порталами, многие из них берут не такие уж большие деньги.

Посчитайте сами. Одна игра стоит \$5. Если на разработку было потрачено \$10 тыс., то, чтобы окупить расходы, нужно всего 2000 скачиваний, а обычно их на порядок больше.

В случае с мобильными онлайн-играми есть свои особенности. Например, здесь прибыль складывается из микротранзакций за покупку внутриигрового контента или получение премиум-доступа. Плюс можно зарабатывать на внутриигровой рекламе.

[Игромания]: В вашем бизнесе только свои издатель или мобильными играми занимаются издатели больших игр тоже?

[Александр]: Издатели у нас свои, хотя и «большие братья» тоже заглядывают в нашу обитель. Но чаще всего это происходит тогда, когда им нужно выпустить на мобильных устройствах небольшую игру в поддержку своего хита на PC и домашних консолях. Готовится к выходу какой-ни-

будь DOOM 4, люди его активно ждут, а тут на смартфонах — раз! — и появляется одноименная аркада. Это отличный способ заработка, да еще и разрекламировать главный проект.

[Игромания]: Насколько сильно рынок мобильных игр досаждают пираты?

[Александр]: Пираты уж точно не убивают мобильные игры. Да, есть определенные потери, но их можно назвать незначительными. Онлайн-овым же проектам пиратство вообще не страшно — деньги-то получаются от продажи контента. Были случаи, когда пираты воровали всю начинку с сервера, запустив свои собственный и начинали зарабатывать на этом. Но в этом случае всегда можно сменить протокол связи и оставить злодеев с носом.

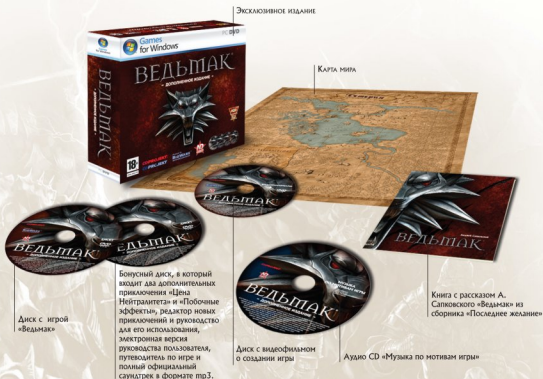
[Игромания]: Насколько просто разработчику больших игр перепрофилироваться в разработчика малых? Бывают ли обратные случаи?

[Роман]: По-разному случается. Как ни странно, но проблемы чаще возникают, когда большие разработчики приходят в индустрию маленьких игр. Они банально недооценивают сложность проектов. Кажется, что уж если делал сложные игры для PC, то с телефонами проблем быть не должно. И тут оказывается, что очень многие приемы (дизайнерские и программные) на малых платформах не работают. Нельзя просто взять и «сделать красиво», вызвав нужного шейдера из памяти видеокарты. Здесь такого просто нет. И подобных мелочей миллионы. Переходить с разработки мобильных игр к проектам для PC тоже совсем не просто. Представьте, что вы два года проработали над двухмерным графическим движком, все знаете о программировании спрайтового движка на J2ME (Java для мобильных платформ), а

вам предлагают написать как-то Shadow Map на C++. Если такого опыта не было, придется многому научиться.



ВПЕРВЫЕ В РОССИИ! УНИКАЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ ЗА 390 РУБЛЕЙ!*



НОВЫЙ ИГРОВОЙ КОНТЕНТ

- + Более 200 новых минических движений персонажей во время диалогов и внутриигровых роликов
- + Более разнообразные NPC
- + Улучшенная панель инвентаря, в которой теперь есть сумка для алхимических ингредиентов
- + Наличие возможности включить/выключить автосохранение
- + Автоматический сбор лута
- + Два новых мода и мод-редактор D'Jinni
- + Любая комбинация диалогов и субтитров из десяти доступных языков

УЛУЧШЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

- + Уровни загружаются на 80% быстрее
- + Игра стала более стабильной
- + Улучшена реакция противников во время боя
- + Улучшен алгоритм игры в кости
- + Включены все новейшие патчи (с 1.1 по 1.3)
- + Карта и инвентарь загружаются быстрее



* Рекомендованная розничная цена

© CD Projekt Sp z o.o. 2008. © Atari Europe, 2008. Дистрибутор – Atari Europe S.A.S.U. Название и логотип The Witcher являются зарегистрированными товарными знаками CD Projekt Sp z o.o. Все права защищены. BioWare, BioWare Aurora Engine и логотип BioWare – товарные знаки BioWare Corp. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Основано на произведении Анджея Сапковского. Исключительные права на издание и распространение программы для IBM на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

реклама

ИГРОМАНИЯ



ABSOLUTE GAMES



СТРАНА ИГР



ИЗДАТЕЛЬ ИГРОВОГО МИРА



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ТОП-100 ФАНТАСТИКИ

ВЕДЬМАК®

- ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ -

„The Witcher - это настоящая, глубокая, умная, яркая, оригинальная RPG”

Игромания

Powered by
BIOWARE™
aurora 2007 engine

CD PROJEKT

ND
GAMES

act
Издательская
группа



НОВОСТИ

ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Аддоны против «Вархаммера»

Во время ежегодного фанатского праздника Sony Online Entertainment Fan Faire, проходившего в Лас-Вегасе, SOE анонсировала сразу два аддона к обеим частям EverQuest.

Seeds of Destruction, уже пятнадцатое по счету дополнение к оригинальному EverQuest, поступит в продажу 21 октября (бета началась 19 августа). От новостей глаза разбегаются: в Норрате появятся NPC-наемники разных классов, двадцать новых локаций, а максимальный уровень персонажей поднят до 85-го. Кроме того, SOE откроет доступ к предыдущим четырнадцати обновлениям и картонной игре **Legends of Norrath**.

The Shadow Odyssey также добавит в EverQuest 2 двадцать локаций, пять квестовых линий и сотни отдельных квестов, будут открыты все предыдущие аддоны. Появятся восемнадцать новых пещер, известных игрокам еще с первого EverQuest, например, Ruins of Guk и Befallen. Выйдет The Shadow Odyssey 18 ноября.

Между тем гигантские дополнения — это не только приятный сюрприз для поклонников игры, но и очень грамотная политика компании. В сентябре вышел **Warhammer Online: Age of Reckoning**, и SOE делает все возможное, чтобы удержать игроков.

Русские ушли



Год назад, когда **Blizzard** официально объявила о локализации **World of Warcraft**, в комьюнити встал вопрос: а что будет с теми официальными серверами, на которых обособилось три четверти русских гильдий, — Molten Core, Shadowmoon, Stonemaul и Warsong?

До выхода локализованного WoW игроки упорно отвечали: «Ничего не будет. Мы остаемся. Русский WoW — бред для нубов!» Но стоило русской версии появиться в продаже, как население всех четырех серверов словно ветром сдуло. Остались только самые принципиальные: надеялись, что Blizzard притворится доброй феей и сольет четыре бывших русских сервера в один.

Но не тут-то было: европейские сервера, с которых эмигрировали русские, решено закрыть

(произойдет это, скорее всего, сразу после выхода третьего контента-патча). Пользователям предложили бесплатно перебраться в другие игровые миры. Возможные пути миграции таковы (курсивом выделены сервера, находящиеся в той же боевой группе, что и исходный):

- C Molten Core на **Burning Steppes**, **Dentarg**, или **Deathwing**;
- C Shadowmoon на **Spinebreaker**, **Boulderlist** или **Xavius**;
- C Stonemaul на **Jaedenar**, **Ahn'Qiraj** или **Burning Blade**;
- C Warsong на **Bladefist**, **Haomarush** или **Auchindoun**.

Если к моменту закрытия серверов вы не решите, куда податься, ваш персонаж будет автоматически перенесен в самый малонаселенный мир.

Кстати, более подробно о русской версии WoW вы можете прочитать буквально через несколько страниц, в статье «Русский Азерот».

Age of Bug

После релиза **Age of Conan: Hybrian Adventures** прошло уже четыре месяца, и теперь мы можем с уверенностью говорить, что обещанного феерического запуска у **Funcom** не получилось. По заявлениям самих же разработчиков, было куплено 1,2 млн копий, из которых активировано лишь две трети (порядка 800 тыс.). При этом активных подписчиков и того меньше — всего 415 тыс. человек. И хорошо, если бы они все были завзятыми хардкорщиками! Но игроки подкачали и тут: в целом они проводят в Ибории куда меньше времени, чем ожидалось, да и возраст большинства пользователей солидный — в среднем 29 лет. Впрочем, **Funcom** грешно жаловаться. По сравнению с 2007 годом во втором квартале года нынешнего доход компании (почти \$13 млн) увеличился на сумасшедшие 694% — и все это благодаря **Age of Conan**.



К сожалению, миллионные инвестиции, продолжительная бета и многочисленные отсрочки не помогли **Age of Conan**: игра как была сырой, так и осталась.



Как и на любом игровом празднике, на SOE Fan Faire полно косплееров.

В Funcom придумывают оправдание низким продажам: мол, летняя жара, сезон отпусков, новизна проекта... А вот добавить в этот список забота о безопасности игры, из-за чего Age of Conan на форумах называют не иначе как Age of Bug. Funcom, конечно же, не хочет. Напротив, компания смотрит в будущее и готовит Xbox 360-версию игры, а заодно ведет переговоры с азиатскими дистрибьюторами.

Китай опять бьет рекорды

А тем временем в Азии и без Age of Conan забот хватает. Раскатав губы во время олимпийских баталий (все же таких 100 медалей, из них 51 золотая), китайцы не торопятся ее закатывать. На онлайн-арене Китай показывает еще более внушительные результаты: во втором квартале этого года китайский онлайн-рынок вырос до 4,45 млрд юаней (около \$640 млн), что на целых 66% больше, чем за аналогичный период 2007 года.

И это при том, что средний игрок ежемесячно вкладывает в китайский онлайн-бизнес всего \$7-12! Но Китай, как всегда, берет количеством: у Journey to the West «под рулем» 1,66 млн одновременно подключенных игроков, а Zhengtu Online — почти 1,2 млн.

Партия сказала обуздать интернет



Играть в такие русские не стали бы даже со скин, а вот китайцы ничего, кушают. Впрочем, недолго им осталось.

Неудержимый спрос на онлайн-игры совсем не по нраву китайским властям. Недавно один тамошний чиновник по имени Ли Цзяньгоу (Li Jia ngou) заявил, что 10% китайских интернетчиков — младше 18 лет, а 4 млн китайцев так и вовсе имеют «нездоровое» пристрастие к MMORPG, сайтам порнографического характера и разнообразным «непатриотичным» играм, в которых приходится воевать с Китаем.

Не успели его слова отзвучать, как партия кинулась закрывать гайки. Власть призвали ужесточить контроль над интернет-играми с «неуместным контентом», зорче следить за проектами, которые прогреваются на внутренний рынок, и, конечно, сократить общее время игры в онлайн. Теперь все онлайн-проекты в Китае обслуживаются системой, автоматически отключающей пользователей от сервера через несколько часов интенсивной игры. Если партия и правда исполнит задуманное, мировая индустрия фарминга (выполняющая вещей из монстров) может серьезно пошатнуться: по некоторым подсчетам, китайские школьники добывают вещей на \$696 млн в год.

Впрочем, едва ли власти смогут навести управу на игроков. В 2006 году партия обя-

Коротко о важном

- Auran официально заявила, что не смогла найти жизнеспособной бизнес-модели для своего MMORPG-спэшера Fury, поэтому проект закрыли. Всем, кто купил коробку с Fury в последние несколько месяцев, советуют вернуть ее обратно в магазин.
- Космическая MMORPG Jumpgate Evolution, о которой мы писали в августовском номере, обзавелась партнером в России. Полностью локализованная компанией Game Factory Interactive игра появится в России весной-летом 2009 года.
- Вслед за RF Online и R2: Reign of Revolution компания Innova Systems локализовала игру Fortress 2, по механике очень похожую на офлайновых Worms. Клиент, кстати, можно взять у нас на диске.



Worms возвращаются: смелых червяков заменили забавными танчиками, но геймплей Fortress ни с чем не спутаешь.

- Началось альфа-тестирование постапокалиптической MMORPG Fallen Earth. Продлится оно до начала 2009 года, пока компания не запустит бета-тест. Записаться можно здесь: www.gamespot.com/event/codes/fallen-earth.
- Дела с Tabula Rasa по-прежнему идут ни шатко ни валко, однако NCsoft опровергла слухи об увольнении полутора сотен человек из своего остинского подразделения. Выгнали только 21 разработчика, из тех, что трудились над неанонсированными проектами и портированием Dungeon Runners на другие платформы (от портирования NCsoft, кстати, отказалась).

зала всех китайских разработчиков требовать при регистрации настоящие имя и паспортные данные, однако китайцы по-прежнему играют как ни в чем не бывало.

Архитектор для City of Heroes

Скоро MMORPG City of Heroes обзаведется новым дополнением — Issue 13: Architect, а вместе с ним и редактором Mission Architect, подобным тому, что используют сами разработчики. Игроки получат довольно мощный пакет для создания собственных миссий: можно будет не только придумывать квесты и условия их прохождения, но и прописывать диалоги, назначать количество и силу оппонентов, определять локацию и так далее. Квесты, конечно, будут доступны другим пользователям, а создателей самых запутанных миссий с хорошо продуманными историями наградят оружием, доспехами и очками опыта.

Второе нововведение — система дневных работ (day jobs). Следуя модным тенденциям, NCsoft отравила героев и злодеев на офлайновые заработки в Paragon City и

Rogue Isles. Чтобы устроиться на работу, нужно оставить персонажа у какого-то здания, и он превратится в чиновника, медсестру, ученого или специалиста какой-то еще профессии. За дневные работы положены бонусы — например, увеличение репутации. ■



City of Heroes — не самый главный проект NCsoft, так что над ним можно ставить эксперименты.



CHAMPIONS ONLINE

РЭНДИ МОСИОНДЗ ВЕДУЩИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР CHAMPIONS ONLINE

- Жанр
Супергеройская MMORPG
- Издатель
2K Games
- Разработчик
Cryptic Studios
- Сайт игры
www.champions-online.com

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2009 года

О клонах

Как только мы объявили, что разрабатываем новую игру про

супергероев, со всех сторон тут же понеслось: «Cryptic Studios делает новую City of Heroes». Придется вас разочаровать: никаких сиквелов, приквелов и клонов не будет. **Champions Online** полностью самостоятельная игра: в другой вселенной (за основу взяты популярные комиксы про супергероев и ролевая игра Champions), в другом мире (персонажи City of Heroes сражаются только на улицах города, а у нас есть и заснеженные равнины, и подводный мир, и даже кушечек Луны), по другим правилам (мы позаимствовали свод

правил HERO System, переливающий обычную ролевую игру). Да и вообще — Champions Online мало похожа на обычную MMORPG.

О СВЯЗИ С КОМИКСАМИ

Многие игры по лицензии для неподготовленного игрока оказываются либо слишком сложными, либо просто непонятными. Взять, к примеру, **The Lord of the Rings Online**. Сейчас сложно найти человека, который не смотрел бы кинотрилогию, но

вот читавших книгу Толкина куда меньше. А чтобы играть в LOTRO, крайне желательно именно прочитать книгу, иначе многое будет просто непонятно.

Мы постарались учесть этот факт, ведь комиксы не везде популярны так, как в Америке, да и не должен игрок помнить, кто там кого убил, за что мстит и почему у данного героя развита именно вот эта способность, а не какая-то другая. Мы в первую очередь ориентируемся на игрока, лишь мельком знакомого с первоисточником: во время игры вам в ненавязчивой форме рас-



Если персонаж умеет обращаться с огнем, это вовсе не значит, что он в близких отношениях с водой. Вполне возможно, что он плохо переносит пыль или машинное масло.



В местном редакторе героев вполне можно создать вот такого Капитана Америки.

скажут о вселенной Champions и ее основных героях. В игре фигурирует и Nighthawk, и Defender, и Doctor Silverback, и Mind Slayer — самые популярные персонажи (хотя нисколько не удивилось, если кто-то из игроков про них слышит впервые). Поиграть за них нельзя, но встретиться с ними придется врасплох.

В отличие от большинства MMORPG в Champions Online нет основной сюжетной линии. Да, есть Doctor Destroyer, который мечтает уничтожить планету, и все супергерои стараются ему помешать, но одновременно с этим в мире игры происходит еще множество самых необычных вещей. Невест откуда прилетают злобные инопланетяне, разоруживают свои смертоносные установки сумасшедший ученый, появляются агрессивно настроенные представители затерянных цивилизаций. Именно такое, немного сумасшедшее, отрывочное повествование и нужно игре про супергероев, ведь каждая такая история — это повод. Отсюда и разнообразие квестов: разведка, спасение заложников, сбор информации, шпионаж.

О классовом неравенстве

Еще одно серьезное отличие Champions Online от других MMORPG — полное отсутствие классов. Никаких стандартных наборов умений не будет: игрок сможет сам выбирать скиллы для персонажа по своему усмотрению. У каждого супергероя, конечно, будет свой собственный набор врожденных навыков (доступны с самого начала), но и только. Игроку придется выбирать не только спецумения персонажа, но и специальные характеристики, которые, наоборот, ослабляют героя. То есть с

каждым новым уровнем вы не только получаете доступ к новым скиллам, но и вынуждены как-то ослабить персонажа — например, делать его более чувствительным к заморозке. Мы специально разработали такую систему, чтобы сделать PvP-битвы более захватывающими: играть намного интереснее, если точно знаешь, что у каждого персонажа есть своя ахиллесова пята.

Из этого же следует и еще один очень логичный ход: игрокам придется подбирать партию, которая поможет компенсировать их недостатки. Если у вас, допустим, повышенная уязвимость к огню, то логично найти группу с персонажем, умеющим тушить или замораживать пламя.

О пластике и хореографии

Люди уже привыкли, что им дают полный контроль над внешностью персонажей, вплоть до формы носа и густоты бровей. Мы пошли еще дальше. У нас супергероям можно не только делать пластические операции, но и преподавать хореографию. В самом начале игры вы сможете выучить своего подопечного определенной манере держаться и двигаться: мы уже сделали героическую пластику, когда у персонажа живот втянут и груды колесом, а ходит он как Арнольд Шварценеггер, от бедра; и звероподобную — все движения персонажа очень плавные, они как бы перетекают одно в другое, во время опасности он припадает на все четыре конечности и крадется, словно волк.

Выбранный в начале игры способ перемещения можно видоизменить при помощи различных навыков, так что даже самый расползшийся рубака в нуж-

ные моменты сможет красться очень тихо.

Оружия в Champions Online будет множество, а самые лучшие образцы вообще изготавливаются только самостоятельно. Конечно, крафт есть и в других MMORPG, тут мы никакой Америки не открыли, но у нас уникальное оружие будет разительно отличаться от всего остального. Уж если молот, то размером с самосвал, если автомат, то калибром никак не меньше десяти сантиметров.

О вечном

Мы делаем мультиплатформенную игру для PC и Xbox 360, и это само по себе говорит о многом. Например, о том, что геймплей будет аркадным, а ролевая система — несложной. Поничалу мы ду-

мальные сервера.

По той же причине мы сделали универсальную систему управления, она у нас предметно-ориентированная. Кнопки совсем немного (даже на геймпаде задействованы не все), но в разных обстоятельствах одна и та же кнопка отвечает за разные действия. Во время боя ей можно нанести удар, в магазине выбрать нужную покупку, а во время крафтинга она вообще отвечает за трансформацию



мали делать разные версии для консолей и компьютера, но потом решили, что это ни к чему: пусть у игроков будет шанс разозлиться, на чем удобней играть в MMOG — на геймпаде или на клавиатуре. Мы сделаем несколько отдельных серверов для Xbox 360, несколько для PC, но будут еще и кросс-платформ-

предметов. Думаю, это серьезный шаг вперед: пора уже избавиться от стереотипа, что нормальный игрок должен управлять с клавиатурой как профессиональный пианист. ■



Изучая только отрицательные скиллы, через некоторое время можно стать самым настоящим адом тёмной стороны. Правда, пока неясно, чем это грозит.



«Зерканая» пластика выглядит очень эффектно.

Алена Ермилова

TWILIGHT WAR: AFTER THE FALL



- Жанр
Гибрид онлайн-ового экшена и MMORPG
- Разработчики
Smiling Gator Productions
- General Computer
- Сайт игры
www.twilightwar.com

Дата выхода

2009 год

Twilight War: After the Fall — игра, которая совсем недавно пережила второе рождение. Smiling Gator Productions работали над ней два года, еле-еле добрались до предварительной альфа-версии, но потом у них кончились деньги, издателя найти не удалось... в общем, все шло к тому, что игра отправится на кладбище и ляжет в братскую могилу к таким же мертворожденным Gods & Heroes: Rome Rising, Fury и Auto Assault.

Но авторы были полны решимости довести проект до конца и обратились за помощью к

азиатам. Китайским издателям игра пришлась по нраву, и вот теперь она по-пластунски ползет к азиатскому, а затем и к европейскому (тут, правда, остаются проблемы с издателем) релизу.

Язык сломаешь

Разработчики признаются, что ориентировались на PlanetSide, удачный симбиоз экшена и RPG. Только в Twilight War немного иная расстановка приоритетов. Сражения здесь напоминают PlanetSide и Tabula Rasa: такие же толпы противников, friendly fire и горы снаряжения, вываливающиеся из врагов. От MMORPG же досталась система уровней, скиллов и профессии (как «гражданские» вроде шпiona и охранника, так и военные — снайпер, разведчик, пехотинец). Правда, выбор специализации влияет на геймплей значительно меньше, чем в традиционных MMORPG: конечно, задача шпiona — про-

рататься в тыл врага и выкрасть секретные данные, но никто не мешает ему подобрать автомат и броситься вместе с пехотой в атаку. Да и уровни персонажа (здесь они называются званиями — от рядового до генерала) нужны скорее для получения новых навыков, в бою каких-то серьезных преимуществ они не дают.

Партия, команда, рейд

Система квестов сделана так, чтобы довольными остались как ролевики, так и поклонники онлайн-овых экшенов. Для первых в Twilight War есть классические инстансовые задания на развитие способностей, сражения с боссами (инопланетянами, высадившимися на Землю и устроившими на ней настоящий конец света) и квесты, в которых каждому участнику отведена определенная роль. Для вторых — групповая зачистка локаций. Именно групповая, а не рейдовая, специализация персонажа в таких заданиях особого значения не имеет, куда важнее, сколько патронов в него в вещмешке и когда он в последний раз чистил автомат.

Но все-таки самое главное в Twilight War — это PvP, который открывает игрокам куда больше возможностей, чем любой PvE-инстанс. Во-первых, на PvP-сер-

верах будет техника и другие средства перемещения. Можно забраться в боевой багги и шинковать противника о зубчатый радиатор, нарезая круги по полю боя. Можно оседлать щерцицу-мутанта или боевого муравья-переростка (зверюга забавно шевелит усами и плюется кислотой) и наведаться во вражеский тыл. А то и вовсе сесть на саблезугого тигра и устроить массовое побоище в окрестной деревушке. Только тут придется быть осторожным: PvP-система Twilight War совершенно открытая, то есть на PvP-сервере игроки могут уничтожать друг друга и получать за это очки опыта, но бездумное убийство соратников и новичков обернется потерей некоторых навыков и большим черным клеймом «Убийца начинающих», избавиться от которого очень сложно. Истинные же «маньяки» после нескольких покушений на игроков начального уровня будут помещены в тюрьму, а в случае рецидива вообще удалены с сервера.



Перспективы у Twilight War весьма интересные. Проект умело балансирует на самой грани между MMORPG и онлайн-овым шутером, и вот если разработчикам удастся сохранить это хрупкое равновесие, то может получиться отличная игра. Но стоит сделать неверный шаг в любую сторону — и Twilight War окажется в весовой категории, в которой ей ничего не светит. Для MMORPG игре не хватает глубины и проработки мира, а для онлайн-ового экшена — драйва, масштаба и качественной графики. Но пока с эквилибристикой у разработчиков все в порядке, будем надеяться, что они продолжат до самого релиза. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередная попытка получить жанровый гибрид из ролевой игры и шутера. Из сей раз в постколониальном сеттинге.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



В динамике картинка выглядит еще куда ни шло, а вот статичные скриншоты напоминают плоский экшен тридцати-четырехлетней давности.



АНАБИОЗ

С О Н Р А З У М А



РУССКИЙ АЗЕРОТ

"ПРОМАНЯ"
ТЕСТИРУЕТ ЛОКАЛИЗАЦИЮ



Свершилось, World of Warcraft заговорил по-русски. Вот только шуму вокруг локализации и возможности переезда на русский сервера было столько, что многие до сих пор не понимают, стоит ли мигрировать в русский WoW, да и что он вообще из себя представляет. Мы изучили локализацию и вот что можем вам сообщить.



Насилие над богатыми

Blizzard ратует за то, чтобы все русские игроки, перенесшие персонажей на родные сервера, меняли и аккаунт — сделали его русским. После недолгих разбирательств обнаружилось единственное ограничение русского аккаунта: если вы подключите его, то уже никогда, никаким образом не сможете играть на европейских, американских и каких угодно других серверах. В плюс записываем денежный вопрос. Русский оригинал WoW обойдется вам примерно в 360 рублей, аддон The Burning Crusade — еще столько же, то есть в сумме получаем 720 рублей; европейский Battle Chest, объединяющий обе эти игры, у нас стоит 1400 рублей, то есть вдвое дороже.

Что касается ежемесячной мзды, то русский аккаунт обойдется вам где-то на 100-200 рублей в месяц дешевле — все зависит от того, какой способ оплаты вы предпочли. Идеальным можно считать покупку игрового времени по кредитной карте.

На грани истерики

Иногда складывается ощущение (во многом, кстати, верно), что все онлайн-игры переводят на русский язык одни и те же люди. Из года в год они наступают на одни и те же грабли: пытались перевести емкое и короткое английское слово пусть не таким коротким, но все же одним-единственным русским словом, они рожают словесных уродцев. Как вам, например, страшный монстр «Агрессивная пухопинка»? Или летающий маунт по имени «Стремительный красный ветрокрыл»? Воистину велик и могуч русский язык, но локализаторам и его мало.

Если закрыть глаза на мелочи, то можно сказать, что переведена игра вполне достойно, но иногда вызывает приступ гомерического хохота. Ладно, будем считать, что рецензент «Отпадных химеровских отбивных» и кувалда «Остановимая сила» — это такие шулки юмора. Но иногда попадаются и откровенные недоработки: конец текста квеста проваливается в неизвестность, наименование панели выдает явный технический просмотр нечитабельным, грамматические ошибки выдают явный технический просмотр текста абсолютно без участия мозга. Есть и чисто редакторские придирки, простыми смертными обычно не замечаемые. Почему «Оспариваемая территория», а не куда более короткое и емкое «спорная»? Почему «Восстание из мертвых» — имеется в виду революция? Нет? Тогда чем не угодило классическое «воскрешение»? Перевод некоторых способностей классов сделан если не криво, то уж точно не в полном объеме.

Одним словом, про локализацию сейчас можно четко сказать две вещи. Первое: русскому «Близзарду» не хватило хорошего и, главное, общего на весь проект редактора. Игра будто слеплена из тысячи кусков, некоторые из них идеальны, другие — откровенная халтура. И второе: получилось пусть иногда смешно, но все равно лучше, чем у многих. Особенно радует всех этих пухопинок и жутопалых скретинок, но зачем же Андерсити называть «Подгородом»? Неужели «Промт» подсказал?



Сплоченные ряды

Русское сообщество неспроста считается одним из самых хардкорных: наши гильдии на всех серверах со сколько-нибудь мощной русской популярностью всегда были в числе сильнейших. Соответственно, среднестатистическому русскому игроку нужна не просто игра, но еще и гильдия, которая осваивает контент tier 5, для чуть меньшей части онлайн-гиков нужны еще и стабильные походы в tier 6 и Sunwell. Относительно всего этого можно не бояться — на русских сервера перешла немалая часть сильного русского комьюнити, так что найти себе гильдию по интересам не представляет особого труда. Время ожидания сбора на баттлграунд или арену также не сильно отличается от европейских серверов — от секунды в вечернее время до нескольких часов под утро, когда все спит.

Приблизительные оценки по численности населения российских серверов пока затруднены: давать даже Blizzard и издающий игру в России «Софт Клуб». Но мы можем проанализировать ситуацию и сами. Первоначально было подключено всего три сервера игры — два PvP и один PvE. Страхные очереди в первые дни дали разработчикам четко понять, что, во-первых, они слабо представляли себе численность русских игроков, а во-вторых, с нами стоит вести куда более серьезную политику. К моменту написания статьи подключено уже восемь русских серверов: шесть PvP, два PvE. Средняя вместимость сервера — 25 тыс. человек. Как минимум 5 серверов уже перенаселены. Можно сделать вывод, что в World of Warcraft играет от 150 до 200 тыс. русскоязычных игроков. И это мы еще не считаем тех, кто на данный момент не перенес персонажей!

Мы спросили Blizzard насчет появления российских RP-серверов (ролевых, для любителей отыгрыва). Ответ прозвучал как «ни да ни нет... но — может быть». Учитывая, что нас много, мы не стали исключать такую возможность, особенно если просьбы о подключении таких серверов будут периодически появляться на официальном сайте игры.



Мат всему голова

Общение — половина любой MMORPG, общение на родном языке — дважды плюс к общему удовольствию. На русском сервере, понятное дело, всего этого вы как в WoW обстоите дела с фильмом великого и могучего, в чате пятиэтажные конструкции не очень-то хочется. Мы не поленились и апробировали в WoW-чате большинство известных нам арготических выражений, начиная от словечками, в которых четко указывается, куда собеседнику следует пройти, где повернуть и почему следовать именно в этом направлении.

Складывается такое впечатление, что фильтр матерных слов для русского WoW составлял американец. Или француз. Или немец. Одним словом, не русский. Иначе мы просто затрудняемся объяснить, почему здесь считается запретным слово «задрот» и абсолютно не преследуются конструкции из тех самых трех букв. Более того, если вы матерных словах напишите бо́льшин, фильтр вас пропустит, и пропустит.

К счастью, в общих каналах русских серверов обычно тихо и спокойно. Все так, как привыкли обитатели «подзели», кто-то продает карточки и золото, кто-то ищет группу на поднапрячься. Кстати, и на официальном форуме (русский раздел) все более-менее в рамках. Конечно, если не считать моментов, когда сервера падают... ну так здесь и на англоязычных серверах могут так выразиться, что уши вянут даже у не знающих английского пользователей.



Техподдержка

Техподдержка удалась на славу. На первый же сгенерированный нами на колени запрос (вся помощь по-русски!) гейммастер откликнулся через три с половиной минуты (!), а ведь на европейских серверах иногда приходится ждать по часу. Мастер оказался вежлив, предупредителен и... грамотен, вот уж удивление века. Не допустив ни единой ошибки, как профессиональный лакей, он осведомился, что желает ситятельный пользователь, а услышав, что пользователь уже решил проблему сам, испросил желания откланяться. На попытку завязать разговор мягко указал, что в его компетенцию это не входит, и пожелал счастливой игры. На все последующие запросы ответы приходили столь же оперативно и всегда по делу. После известного

скандала с гейммастером Age of Conan варкрафтовские мастера выглядят просто ангелами во плоти — технически подкованными ангелами. Мы честно удивлены, в самом лучшем смысле этого слова.

Стандартные техработы на русских серверах проходят в то же время, что и в Европе, — хотя, конечно, хотелось бы, чтобы они заканчивались не в 13:00 по Москве, а самое позднее в восемь утра. Но, видимо, абсолютный идеал все же недостижим.

И об общесерверных проблемах, когда по вине разработчика играть невозможно — падают базы авторизации, например. На нашей памяти после подключения русских серверов такая проблема была лишь однажды — одновременно подвисли сервера и некоторых других европейских стран, — и решили ее за несколько часов. Русские гейммастера игры территориально находятся во Франции, вместе со всем русским офисом Blizzard. Так что ставшая притчей во языцех халатность русских мастеров, похоже, не грозит игрокам WoW.



Аддоны

Самая серьезная проблема, из-за которой сильные гильдии не хотели менять сервера, — это, конечно же, проблема подключения аддонов. Без некоторых рейдовых добавок ходить в достаточно серьезные инстансы очень сложно: все привыкли, что аддоны умеют объявлять фазы босса, подсчитывать секунды до их смены, предупреждать игроков, что они стоят близко друг к другу, и так далее. Кроме того, без части аддонов некоторым классам в рейде будет просто безумно тяжело играть. Как контролировать агро без трит-метра? Как лечить рейд по фреймам, когда нет Clique? Как, в конце концов, выполнять квесты, когда не только аддоны не работают, но нет даже возможности сбегать на Wowhead, ведь отныне все названия на русском?

Оказалось, страхи напрасны. Если вам лень искать по специализированному русскому ресурсу — работают и европейские версии аддонов, пусть даже и с некоторыми ошибками. Кроме того, русское сообщество среагировало достаточно оперативно:

для всех основных аддонов уже написаны русификаторы (особенно игроки благодарны за локализацию аддона Quest Helper, без него процесс проочки стал бы в разы медленнее). Известно, насколько быстро будут аддоны «подгоняться» к смене русской версии игры, но, судя по происходящему, задержка будет не большой.

Кстати, часть аддонов переведена с изрядной долей юмора. Например, в дополнении «Некроси» варлоки при наведении на соратника Камня души (позволяет защищенному воскреснуть) произносят: «Ты предохранил! Черножникики — за безопасный секс!»



ЭТИ БЕЗУМНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

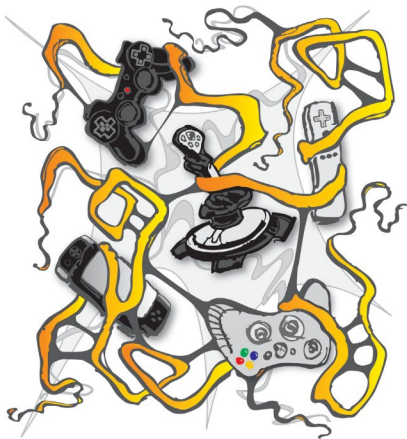


Мы пробежались по всему русскоязычному Азероту с фотоаппаратом и засняли монстров с самыми бесполовыми названиями. Получился вот такой забавный паноптикум.



ИгроМир

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА



РЕКЛАМА

www.igromir-expo.ru

7-9 ноября 2008

МОСКВА, ВВЦ, ПАВИЛЬОН 57

СПОНСОРЫ:



Akella



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
МЕДИА-ПАРТНЕР

**СТРАНА
ИГР**
gameLand.ru

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
СПОНСОР

ТЕХНО
TECHNO-IMP

ЗАКАЗ И ДОСТАВКА БИЛЕТОВ

Biletmarket.RU

739-55-99

БИЛЕТЫ БЕЗ НАСЕНКИ

CONCERT.RU

644 2222

ИНТЕРНЕТ СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ВИРУСНЫЙ КОПИПАСТ...



На какие только ухищрения не идут хакеры, чтобы поделить на наши компьютеры троянов или червей. Не так давно вредоносный код научились запаковывать в тело музыкальных файлов (см. заметку об этом в прошлом выпуске «Игромании»), а теперь вот новая напасть. На тысячах форумов по всему интернету объявился весьма необычный Java-скрипт. Все, что он делает — вставляет в буфер обмена ссылку на пиратский сайт, причем делает это так, чтобы она не обнулилась, когда вы нажмете Ctrl+C следующие три раза.

Поскольку скрипт этот самый обычный (он всего лишь дублирует нажатие двух клавиш), антивирусные программы на него никак не реагируют. Вы вставляете в адресную строку ссылочку и попадаете прямоком на хакерскую страничку, где вас уже поджидает пышный букет из троянов, червей и рутинов. Чаще всего в буфер обмена подставляется ссылка на <http://xp-vista-update.net>, чтобы, даже увидев незнакомое название, пользователь ничего не заподозрил.

Так что в ближайшем будущем, пока создатели антивирусных программ не придумают, как блокировать коварный скрипт, лучше внимательно следить, что копируется в командную строку. Ну или просто отключить исполнение Java-скриптов в настройках браузера.

...И АНТИВИРУСНАЯ СЕТЬ

Пока хакеры придумывают новые способы осеменения наших жестких дисков вирусами, ученые из Мичиганского технологического университета разрабатывают методы борьбы с вредоносными программами. Пока, правда, дело дошло только до зловредов, которые населяют систему после того, как пользователь по неосторожности запустит исполняемый файл. Впрочем, и это немалое — ведь, по статистике, именно таким нехитрым способом проникают на внешеры около 40% вредоносных программ.

Так вот, ученые разработали систему CAV — это так называемая «облачная» ан-

тивирусная защита (Cloud Anti-Virus), работающая по следующей схеме. На компьютер устанавливается небольшой дистрибутивчик, по функциям напоминающий файервол, только отслеживает он не момент выхода программы в Сеть, а просто сам факт запуска. Как только вы активируете любой EXE- или BAT-файл, CAV блокирует его содержимое и отправляет код исполняемого файла на антивирусный веб-сервер. Там файл проверяется в различных операционных системах несколькими антивирусами одновременно, после чего на компьютер пользователя приходит либо команда блокировать запуск программы, либо спокойно работать дальше.

Еще одно отличие CAV от современных систем онлайн-проверки в том, что вам самому не придется никому отсылать файл, все будет сделано автоматически — нужен лишь доступ к Сети.

КАРТИНКА К КАРТИНКЕ



В статье «Всеиздающее око онлайн» («Игромания» №72008) мы уже рассказывали вам о поисковике Piccollator (<http://piccollator.ru>), ищущем фотографии людей, похожих на загруженный вами портрет, и сервисе retrievr (<http://tabs.systemone.at/retrievr>), который находит картинки, похожие на ту, что вы нарисуете в онлайн-редакторе. Вот только данные системы ведут поиск только по определенным базам: либо по внутренней (Piccollator), либо по фотохранилищу Flickr.com (retrievr).

А вот поисковик, способный отыскивать похожие картинки по всему интернету, появился совсем недавно, и называется он TinEye (<http://tineye.com>). Пока TinEye работает в тестовом режиме, но это не меша-

ет ему отлично справляться с задачей. Загрузив на сайт фото, арт или скриншот (можно просто дать ссылку на картинку), через несколько минут вы получите длинный список из сайтов, на которых есть такое же или очень похожее изображение. Размер значения не имеет. Ради эксперимента мы скопили системе JPG-файл с картинкой Айвазовского «Кораблекрушение» в разрешении 640x480 и через минуту получили несколько тысяч ссылок на такую же картину, но в разрешении от 100x50 до 1680x1050.

Единственное, что расстраивает, — у нового сервиса пока слишком узкий целевой поиск. То есть он выдает ссылки на практически идентичные изображения, но не замечает почти похожие. А ведь как было бы удобно загрузить, скажем, фотографию собаки и найти множество изображений собак данной породы. Или отыскать всех похожих героев компьютерных игр.

Впрочем, отчаиваться не стоит. Разработчики обещают к релизу (намечен на осень) заметно расширить «зону обстрела», добавив специальную настройку, которая регулирует степень похожести картинок.

ХАКЕРЫ — СТАЙНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Настоящий хакер хитер как лиса, быстр, как скаут из Team Fortress 2, и скрытен, как Хитмен. Если про хакера знает кто-то, кроме него, то рано или поздно к нему в дверь постучатся агенты службы безопасности и, позвавывая наручниками, предложат последовать за ними.

Поскольку жизнь хакера всегда окружена не только мистическим ореолом, но и самой настоящей тайной (никому ничего нельзя рассказывать), то непонятно, как это хакеры решились общаться в созданной специально для них социальной сети. Однако факт остается фактом, на сайте Just Hack It (<http://justhackit.slinkset.com>) хакеры могут собираться в группы по интересам, сообща решать проблемы взлома, подкидывать себе подходящую работу и находить единомышленников.

Разумеется, большая часть людей на сайте — самые обыкновенные подростки, которым хочется почувствовать себя крутыми. Немного поднаторев в программировании и научившись писать простенькие трояны, они всею хвалятся друг перед другом, какие они матерые хакеры. Еще бы, ведь зарегистрировавшись на Just Hack It может любой желающий.

Вторая категория постоянных посетителей сервиса — профессиональные программисты и специалисты по SEO, которые не могут найти себе компаньонов для создания и раскрутки какого-нибудь сайта.

Ходят упорные слухи, что настоящие хакиры и вирусологи на сайте все же встречаются. Например, посетители до сих пор смакуют подробности того, как два из лучших китайских хакира объединились на Just Hack It! и совместно написали самую опасную разновидность Trojan-Dropper. Вот только подтверждений этому факту почему-то никто не приводит.

УБИЙЦА НА СОТУЮ ПРОЦЕНТА



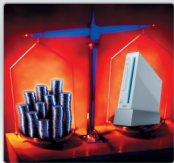
Поисковик **Cuil** (www.cuil.com), которому многие прочили лавры убийцы **Google**, потихонечку выбрался из стадии бета-версии и заработал в полную силу. Для начала несколько слов о том, почему именно Cuil, по мнению интернетчиков, должен был убить Google — мало ли поисковиков в мире? Дело в том, что движок новой поисковой машины писали выходцы из Google, программисты, в свое время разработавшие гугловскую систему краулеров, а теперь якобы придумавшие принципиально новую систему индексации сайтов. К тому же на момент старта в базе нового поисковика обещали 120 млн страниц (это приблизительно в два раза больше, чем у Google).

Впрочем, как и следовало ожидать, никакого убийства не состоялось. Cuil уже во все функции, но у него по-прежнему немало проблем, в частности, поиск адекватно ведется только по англоязычным сайтам (к концу года обещают прикупить несколько европейских языков и, возможно, русский), найденные ссылки далеко не всегда релевантны (то есть не соответствуют запросу), да и скорость работы оставляет желать лучшего.

Задолго до выхода Cuil аналитики прогнозировали, что система отвоюет не менее 7% англоязычного поискового рынка в течение первых двух месяцев работы (рекламная кампания действительно была очень мощной). Однако на момент написания этих строк прошел уже месяц, а доля Cuil доросла до 0,008%. В общем-то, оно и логично. Google сейчас очень напоминает того самого носорога из анекдота: подслеповат и неповоротлив, но при такой массе это уже не его проблемы. Чтобы на свет появился убийца, нужно изобрести что-то совсем уж новаторское, а за всем новаторским Google тщательно следит и вовремя перекупает идеи.

WII ЗА £200 000

Очередной курьезный случай произошел на аукционе **eBay**. Подержанная приставка **Wii** чуть было не ушла за баснословную сумму — 200 тыс. фунтов стерлингов.



Представьте себе удивление продавца (его имя неизвестно, известно лишь то, что он проживает в одном из пригородов Лондона), когда он обнаружил, что за выставленную им на продажу **Wii** кто-то предложил такую сумму — исходная цена лота была всего £100. Британец оказался человеком добросовестным и вежливо поинтересовался у продавца, в своем ли он уме. Тут-то и выяснилось, что покупка была совершена с аккаунта **Рэя Аткинсона** не им самим, а его пятилетним внуком **Арчи Ловеттом**.

Рэй извинился и объяснил, что **Арчи** пока не понимает, что такое деньги и для чего они нужны, но уже освоил все принципы работы интернет-аукционов, наблюдая, как совершает покупки его дед. В прошлом году малыш уже пытался купить старенький **Nissan Figaro** за £9000, но тогда его успели остановить родители — **Арчи** оставалось нажать всего одну кнопку, чтобы перевести деньги на счет продавца.

ХРИСТИАНСКИЙ ПОИСКОВИК

О том, насколько необычными могут быть поисковые системы, мы вам уже рассказывали (см. статью «Всеиздающее око онлайн» в «Игромании» №7/2008). На Западе за последние два года появилось довольно много религиозных поисковиков, а вот в рунете до недавнего времени существовал лишь один православный — <http://iskomoe.ru>. И вот еще одна ласточка — христианский поисковик <http://wwwjd.ru>. **WWJD** — это сокращение от **What Would Jesus Do?** («Что бы сделал Иисус?»). Сейчас поиск ведется лишь по 2000 сайтам, но уже к концу года администрация планирует расширить список до 50 000.

ВСЕГО ШЕСТЬ

О теории шести рукопожатий слышали, наверное, все. Но мало кто задумывался,



васили, что это именно теория. Впервые идею, что все люди связаны друг с другом всего через шестерых знакомых, выдвинули американские психологи **Джеффри Треверс** и **Стэнли Милгрэм**. Дело было в далеком 1969 году. Вот только тщательно проверить свое предположение психологи не успели: опросили всего 300 человек и на этом основании сразу же сделали вывод.

Ученые со всего мира с завидной регулярностью пытались доказать, что предположение Треверса и Милгрэма неверно, но дальше простого сотрясения воздуха дело не шло — каких-то серьезных исследований на этот счет не проводилось. Так бы этот спор и тянулся до бесконечности, если бы проверкой не занялись сотрудники **Microsoft Юре Лешковец** и **Эрик Горев**. Вместо того чтобы спрашивать десятки тысяч людей, они решили проследить за сообщениями в онлайн-новых мессенджерах. Анализ 30 млрд посланий шанса для сомнений не оставил: все люди на Земле знают друг друга максимум через 6,6 человек (это если деликатно оставить за скобками миллиарды людей, у которых компьютеров нет).

ХОД КОНЕМ



До недавнего времени администрация **YouTube** только тем и занималась, что удаляла со своего сайта ролики, защищенные авторским правом, да судилась с самими правообладателями. Было понятно, что до бесконечности это продолжаться не может: либо **YouTube** засудят и заставят тщательно образом проверять весь контент, заливаемый пользователями (страшно подумать, во сколько бы это встало), либо... Найденное решение оказалось не только эффективным, но и очень элегантным.

Теперь весь «копирайт» будут использовать в рекламных целях. Выложили вы ролик из какого-нибудь фильма, его быстро зацензируют по **Video ID** (система для обнаружения копирайтных материалов), связались с владельцами, совместными усилиями включили в видео рекламные ссылки и комментарии, а вам на ящик скинули уведомление — мол, дорогой товарищ, не волнуйся, в суд тебя не потянем, но в ролике твоём теперь живет реклама. Ты, правда, за нее ничего не получишь, зато ролик не удалят.

Система очень быстро набрала популярность, в самое ближайшее время 90% **YouTube**-роликов (разумеется, только тех, у которых нашлось правообладатель) будут использоваться в рекламных целях.

Скоростная пропасть



О том, что самая «скоростная» интернет-держава — это Япония, знают, наверное, все, но вот на второе место почему-то почти всегда ставят США. На самом же деле в Америке с высокоскоростным доступом все далеко не так радужно. Исследования, проведенное компанией **ITIF (International Technology and Innovation Foundation)**, наглядно показало, что Штаты занимают лишь пятнадцатое место: первое, разумеется, у Японии (средняя скорость — 63 Мбит/с), второе — у Южной Кореи (49 Мбит/с), затем идут Финляндия (21 Мбит/с) и Канада (7,6 Мбит/с).

Но и это еще не все. Оказывается, скорость развития широкополосного доступа в США катастрофически низкая. Настолько низкая, что такими темпами Америка сможет выйти на уровень Японии лишь через 100 лет. Но ведь и Страна восходящего солнца все это время не будет стоять на месте: страшно подумать, на каких скоростях японцы будут путешествовать по Сети в 2108 году.

Браузер от Google

На рынке веб-браузеров идет кровопролитная война за души пользователей. Боевые действия не затихают ни на минуту: шесть крупнейших браузеров — **Internet Explorer** (73% пользователей), **Firefox** (19%), **Safari** (6%), **Net Applications** (0,7%) и **Opera** (0,6%) — душат друг друга всеми правдами и неправдами. Представить себе, что на этом театре боевых действий может появиться еще один игрок, было довольно сложно. Ни у кого просто не хватило бы сил, чтобы тягаться с лидерами. Единственной компанией, у которой оставались шансы вступить в конкурентную борьбу, была **Google**, именно она и нанесла сокрушительный удар.

Слухи о том, что в **Google** разрабатывается новый браузер, начали разноситься по Сети еще в июле, но никакими подтверждениями (как, впрочем, и опровержениями) не поступало. И вот 2 сентября на сайте www.google.com появилась бета-версия браузера **Chrome**. Google вступил в схватку, без объявления войны.

Разумеется, мы в редакции тут же скачали новое приложение и провели с ним ряд опытов по вивисекции. И знаете что... У Chrome есть неплохие шансы устроить браузерный блицкриг. И вот каким образом.

С дизайном у **Google** всегда было все в порядке. Внешний вид Chrome лишний раз это доказывает. С одной стороны — современная веб-дизайнерская графика (объемные элементы, плавная анимация, градиентное перетекание цветов один в другой), с другой — минималистичность, граничащая с аскетизмом. На панель управления вынесены только самые важные кнопки, нет даже стандартной для браузеров системы меню (файлы, вид, закладки и так далее).

Систему табов (окон, в которых открываются веб-страницы) перенесли в самый верс браузера — выглядит как закладки в книге. С табами же связано еще одно новшество. Под каждое открытое окно Chrome резервирует отдельный блок в памяти компьютера. Так что если на какой-то из страниц произошла критическая ошибка, то можно безбоязненно закрыть выделенный под нее таб (из приложения или напрямую из диспетчера задач), сам же браузер продолжит работать как ни в чем не бывало. С одной стороны, это очень удобно, с другой — память компьютера не резиновая, если одновременно открыть несколько сотен страниц, то система начнет ошутимо подтормаживать.

Еще одно новаторство **Google** — аналог системы быстрого набора из **Opera**. Только здесь вы не сами выбираете сайты, браузер все делает самостоятельно. На главную страницу выносятся самые посещаемые ресурсы. Когда только начинаешь работать с Chrome, это выглядит довольно бесполом (отображаются все сайты, на которые заходишь), но уже через пару дней система адаптируется и в быстром доступе демонстрирует лишь действительно нужные сайты. Браузер словно учится угадывать ваши желания.

Оригинально решена проблема поп-апов (всплывающих окон). Ни один из них не открывается в новом окне. Каждый поп-ап закрепляется за табом, из которого он активировался, и сносится в сторону. При необходимости его можно тут же свернуть (даже если в поп-ап встроена система отсроченного закрытия) или, наоборот, развернуть в новое окно.

Для любителей секретов в Chrome встроена система «невидимого» — все манипуляции в нем (включая работу с командной строкой) не записываются в историю. Любители онлайн-вой «клубнички» уже во всю обсуждают эту возможность на форумах: путешествуя себе по XXX-

сайтам, и никто даже не догадается, чем ты занимаешься.

Перечисленного вполне достаточно, чтобы говорить о минималистичной революции в мире веб-браузеров. А ведь есть еще улучшенный модуль для обработки Java-приложений, эргономичная система поиска (можно вести поиск по сайту прямо из командной строки), да и скорость у Chrome очень высокая — не ниже, чем у третьей версии **Firefox**, а при работе с сервисами **Google** — почти в два раза выше.

Впрочем, принимать низкий старт и массово переходить на новый браузер пока рано. В Chrome неудачно организованы закладки (доступ к ним не очень удобный, а специальный модуль для сортировки, экспорта и импорта вообще нет), достаточно высок процент некорректно отображаемых сайтов, а кому-то может не понравиться слишком простой дизайн (темы оформления еще не предусмотрели).

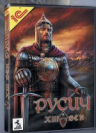
Но речь пока только о бета-версии. И она наглядно демонстрирует, что заявка **Google** на место в браузерном пантеоне очень серьезна. Учитывая, что код у браузера открытый, через некоторое время появятся версии под разные платформы (сейчас доступна только версия под Windows), всевозможные виджеты, темы оформления и дополнительные модули.

Да и к рекламе разработчики подошли очень правильно. Чего стоит только руководство пользователя. Это не нудный текстовый мануал, а комикс, в котором с юмором рассказывается о большинстве особенностей и способах работы с Chrome: официальная версия только на английском языке (www.google.com/googlebooks/chrome/), умельцы уже перевели tutorial на русский (посмотреть можно, например, на «Хабрахабре» — <http://habrahabr.ru/blogs/google38677/>).





РУСИЧ XIII ВЕК



© 2008 ЗАО "1С". Игра разработана Unicorn Games. Все права защищены. Реклама

www.13century.com



ОНЛАЙН-ОБУЧЕНИЕ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО СВОБОДНЫМ УНИВЕРСИТЕТАМ МИРА

Я учусь в МГУ, на журфаке. И еще в университете Аризоны, на факультете астрономии — с удовольствием посещаю лекции доктора Франсиско Диего по космологии. Он, знаете, такой симпатичный мужичок, похожий на Колобка и Нико Белуча одновременно, от одного — лысая голова, от другого — болюющий нос. А через три месяца окончу курс по изучению американской киберкультуры в калифорнийском Беркли (Berkeley). Отдохну неделю и пойду слушать интернет-право, не знаю только, в Великобритании или все-таки в Америке. Да, и все это официально, в любое удобное мне время и совершенно бесплатно.

Нет-нет, не вру ни капельки! Если у вас есть доступ к Сети, то и вы можете научиться практически чему угодно, не выходя из онлайн: свободные университеты всего мира к вашим услугам.

Учеба на дому

Дистанционное обучение родилось в Европе еще в начале XIX века. Тогда семинаристы из отдаленных городов писали мелким почерком целые альбомы, посылали их по почте заказными бандеролями (только бы дошло!) и через месяц-два получали ответ. Иногда проверка одного задания тянулась по полгода, а ученик все это время валил дурака.

Однако и при таком инновационном подходе — а два века назад обучение заочно было в новинку — не решались две главных проблемы образования: стоимость учебы и территориальная доступность университета. Все студенты платили одинаково высокие взносы, а поступить в столичный вуз из глубинки было еще сложнее, чем сегодня.

Интернет сделал образование поистине общедоступным. Сегодня мы говорим о принципиально новом и очень важном явлении — свободных университетах: колледжах и вузах по всему миру, предлагающих бесплатно (или за символическую сумму в 300-400 рублей) пройти курсы по редким и весьма интересным дисциплинам. Но для начала давайте разберемся, как правильно выбрать свободный университет.

Внимательно изучите, как себя позиционирует учебное заведение. Не путайте свободный вуз (Free University) с открытым (Open University) — такая ошибка обойдется вам в сотни, а то и тысячи долларов. Открытый университет, как видно

из названия, открыт для всех желающих. Не нужно даже приезжать в сам вуз,ступительные испытания здесь часто носят символический характер. Иногда достаточно пройти несложный тест по профильной дисциплине и английскому языку, причем английский зачастую куда важнее, чем ваше знание алгебры, истории и химии вместе взятых.

После испытаний, пройти которые достаточно просто, вам вышлют анкету, программу, пособия и... реквизиты счета, куда нужно перечислить существенную сумму. Программы открытых университетов доступны из любой части света, но стоят почти столько же, сколько дневное обучение в МГУ или МГИМО. В общем, открытый университет экономит ваше время, но уж никак не деньги.

Тем не менее в открытых университетах обучается 650 000 европейских и 400 000 американских студентов. Впечатляет и количество самих вузов: в 60-80-х годах было создано всего 257 учебных заведений, а после 1995-го сотни открытых университетов появляются каждый год. При этом 67% авторитетных классических вузов считают открытую систему обучения приоритетной. Это легко объяснить: студентам-очникам нужны аудитории, лаборатории, общежития, а все помещения надо содержать. Студенту открытого направления можно даже диплом выслать по почте, а за образование он платит столько же. Впрочем, большинство вузов обрабатывают свои деньги: выделяют лучших преподавателей, быстро проверяют работы, контролируют уровень знаний, досылают тесты по сложным разделам и своевременно устраивают занятия через интернет.

А вот в свободном университете никакой платы за обучение нет (в редких случаях берут символические \$18-20 за учебный год). Такие вузы нередко существуют на базе обычного университета — в этом случае лекции штатных профессоров записывают, обрабатывают и выкладывают в интернет (как правило, чтобы получить доступ, достаточно просто зарегистрироваться на сайте). Но в последнее время появляются полностью виртуальные свободные университеты. Их контент создается независимо от какого-либо вуза: тесты и подкасты генерируют профессора-волонтеры, а сайт поддерживают слушатели-волонтеры. Сайты обычно выглядят страшновато, зато информация на них предостаточно.

В свободных университетах преподают самые разные дисциплины, начиная с религии, космологии, философии и заканчивая ядерной физикой и компьютерной графикой. Мы не будем делить университеты по областям знаний, а просто расскажем о самых лучших из них.

Спасите корейцев!



Свободные университеты — настоящее спасение для южнокорейских студентов. Не то чтобы

там нет своих вузов. Напротив, их предостаточно. Просто Корея — страна традиций, и в обществе существует четкая иерархия учебных заведений. Она нигде не закреплена, но общезвестна, строго соблюдается и почти никем не оспаривается. В результате некоторые дипломы просто не копируются, а в то время как выпускников ведущих университетов — например, Сеулского, Коре или Енсу — расхватывают даже в непрофильные компании. Логика такая: если ты смог поступить в Енсу, то ты с любой работой справишься, а если даже в молодости ленив настолько, что учишься в третьесортном вузе, тебе и на работе рады не будут.

Стоит ли удивляться тому, что Южная Корея лидирует по количеству студентов, а молодые корейцы числятся в десятках свободных университетов одновременно.

Berkeley, University of California

<http://webcast.berkeley.edu/courses.php>

Калифорнийский университет в Беркли предлагает более трехсот образовательных программ самой разной направленности. Есть даже такие экстравагантные дисциплины, как «Основные принципы работы микроэлектромеханических систем», «Вторичная переработка мобильных телефонов» или «Эволюция поведения диких животных с точки зрения психологии». Но в основе программ — фундаментальные, в том числе технические и компьютерно-прикладные дисциплины. Все лекции представлены в MP3-формате, а некоторые еще и на видео



✓ Основный минус онлайн-обучения — посетить библиотеку знаний лично не получится.

записаны. Дипломов об окончании, к сожалению, не дают, зато это уникальный способ узнать кучу необыкновенных вещей.

University of California Television

<http://uctv.tv>

Отличный обучающий интернет-канал, правда, лекций как таковых здесь никто не читает, зато есть многосерийные образовательные передачи. На ток-шоу приглашают знаменитых людей — специалистов в самых различных областях, а иногда просто делают обучающие нарезки из новостных программ или документальных фильмов: Джейд Реймонд делится своими соображениями на тему женщин в играх, Владимир Путин размышляет о тяготах российского сельхозпроизводства, Билл Гейтс рассказывает о будущем операционных систем...

University of Washington: Computer Science & Engineering

<http://cs.washington.edu>

Вашингтонский университет — настоящий образовательный рай для фанатов всего железного, пластикового и цифрового. Здесь вы найдете узконаправленные передачи по компьютерной логике, базам данных, оптимизации, пересчету, вычислению, обработке, тестированию... Всего и не перечислять, на выбор почти чистота мастер-классов: многие из них интерактивные, то есть преподаватель вещает в режиме реального времени (через веб-камеру), и слушатели могут задавать ему вопросы.

Правда, процентов двадцать пять программ выходит нерегулярно — вероятно, виноваты сами преподаватели. Тем не менее желающих набираться очень быстро, а технический английский вам придется подучить, иначе не сможете общаться.

Open Culture

<http://oculture.com>

На Open Culture нет образовательной экзотики, зато те, кто плохо знает в средней школе, найдут для себя много полезного. Физика, биология, геология, астрономия, математика — здесь все изложено куда интереснее, чем в школьных учебниках.

London's Global University

<http://ucl.ac.uk/news/audio>

А вот на этом сайте выкладываются в основном не лекции, а вольные рассуждения профессоров на самые различные темы. Заслуженный биолог и при этом кулинарный любитель размышляет о преимуществах итальянской пищи, а профессор социологии смакует подробности студенческого образовательного фестиваля. К науке сайт отношения почти не имеет, но багаж общих знаний здорово пополняет.

Например, привлекательны для нас макароны, длинные и тонкие, на самом деле имеют огромное число разновидностей — капеллини, фетучинне, вермицелли, лингвини, спагетти, лапарделле, тальятелле, печутелле. И это не говоря уже о колесиках, завитухах и ракушках. Спортсменам, кстати, советуют только фетучинне — в них больше.

Open Yale University

<http://oyc.yale.edu>

Несмотря на присутствие слова Open в названии, Йельский университет все-таки бесплатный. Это частное учебное заведение, третье по времени создания в США (основан в 1701 году). Здесь представлена самая качественная подборка курсов: есть не только аудио и видео в нескольких форматах, но и расшифровки лекций, что крайне полезно, если вы не очень хорошо знаете английский. Мнение, конечно, субъективное, но на наш взгляд, преподаватели здесь самые остроумные (много шутят на лекциях и почти всегда в тему). Кроме того, каждый курс снабжен пособиями для домашнего чтения и списком необходимой литературы. И самое важное — пройдя полный курс обучения по любой дисциплине и сдав экзамены (разумеется, тоже дистанционно), вы можете получить диплом.

YouTube Learn

http://youtube.com/profile_play_list?user=ntptelhrd

Собрание бесплатных видеолекций и видеороликов Индийского технологического института. Засняты не просто лекторы за кафедрой, а доска, чертежи, вспомогательные материалы, опыты, есть вставки из компьютер-

Онлайн-руководитель



Больше всех на буме онлайн-обучения заработали, конечно, США. Сразу несколько американских умельцев придумали обучать не прикладным дисциплинам или программам, рассчитанным на обычных студентов, а MBA (Master of Business Administration — магистр делового администрирования, престижная степень, гарантирующая, что вы способны работать руководителем высшего звена).

На такие программы идут серьезные люди с высоким достатком, которые уже не могут оставить работу и рвануть в другую страну на пару лет. В результате появляются виртуальные MBA-университеты. Проще говоря, это центры, где программы ведущих бизнес-школ всего мира переработали и выложили в интернет. Например, в американском Cardean University учат по программам Стэнфорда (Stanford) и Чикагского университета (University of Chicago), причем диплом получается очень престижным — еще бы, окончить два крупнейших вуза сразу! При этом онлайн-обучение MBA-обучение более доступно, чем очное: в том же Cardean University просят всего \$24 000, а в реальном вузе — \$50-90 тыс.



Open University — самый крутой открытый университет Великобритании.



Библиотеки теряют популярность по всему миру. Оно и понятно, ведь большинство книг можно найти в интернете.

ных презентаций. Проблема только в том, что преподаватели-индийцы иногда говорят с убойнейшим акцентом и всегда очень быстро. Зато подкастов очень много — шестьдесят тем, в каждой из которых до пятидесяти часовых лекций, так что если с английским у вас проблем нет, обязательно взгляните.

Virtual University

<http://vu.org>

Этот свободный университет примечателен в первую очередь тем, что сертификаты, которые он выдает абитуриентам, признают западные работодатели, а некоторые иностранные вузы, если вы решите в них учиться (на очной основе), автоматически зачтут предметы, освоенные вами в Virtual University.

Пожалуй, единственный недостаток онлайн-вуза в том, что некоторые дисциплины здесь спешивают уже специализированы («MS Office для секретарей»). «Программирование собственных снов». Правда, есть и полезные дисциплины, например, «Работа с реестром Windows: от простого к сложному».

Иностранные сертификаты

В статье «Теоретическая специальность», опубликованной в «Игромании» №8/2008, мы рассказывали о том, куда пойти учиться на геймдизайнера и художника. В статье мы также обратили внимание на то, что российские игровые компании не требовательны к профильному образованию, а вот на Западе очень любят, чтобы к резюме был приложен сертификат о профессиональной подготовке или диплом курсов повышения квалификации.

Подобный сертификат можно получить, не выходя из дома, причем как студенту, так и уже работающему человеку — достаточно записаться в виртуальный университет. От свободных таких вузов отличаются тем, что существуют исключительно в Сети, очной формы обучения здесь вообще не предусмотрено. Взять, к примеру, VTC Online University (<http://apex.vtc.com>) — это онлайн-вуз, обучающий всем областям компьютерного знания: графике, моделированию, фотографии, лепчатой подготовке. Список курсов занимает не одну страницу, учат здесь как прикладным

программам, так и теории. После поступления студенту высылаются специальная утилита, которая будет скачивать учебные материалы (можно, кстати, и CD купить). Всего за \$25 в месяц слушатель получает доступ ко всем пособиям и библиотеке сервера, а это более двадцати тысяч наименований. Итоговых тестов почему-то не проводится, но учат очень хорошо. Кстати, именно в VTC Online University проходит обучение сотрудники таких известных фирм, как IBM, General Motors, Siemens и Coca-Cola.

Внимание также стоит обратить на Sessions.edu — старейший из онлайн-вузов учебных центров, получивших официальную аккредитацию. С 1997 года его закончили студенты из девяти стран мира. На выбор — пять факультетов (графический дизайн, веб-дизайн, мультимедиа, компьютерная графика, дизайн для бизнеса), по окончании любого из них вы получите официальный сертификат, подтвержденный комитетом Distance Education and Training Council штата Нью-Йорк. Sessions.edu, пожалуй, лучший выбор, потому что все курсы тут максимально интерактивны. Вот только заплатить придется от \$500 до \$10 000 за курс.

Все в одном

Если вы записались на несколько курсов одновременно, то наверняка столкнетесь с проблемой: проверить каждый день разные сайты очень неудобно, хочется упорядочить все программы в одном месте и получать обновления автоматически. Это можно сделать с помощью iTunes, просто выбрав нужный курс в iTunes Store и подписавшись на него, — плеер будет сам скачивать новые выпуски.

Apple вообще всячески поддерживает образовательные инициативы. Недавно у них появился проект iTunesU, объединяющий лекции многих университетов в циклы подкастов: <http://apple.com/education/itunesu/mobilelearning/faculty.html> — в правой боковой панели кликайте на строчку Go to iTunesU in the iTunes Store.



Несмотря на все удобство удаленного обучения, многие продолжают относиться к

Полезные ссылки



В интернете есть масса полезных ресурсов, посвященных онлайн-овому обучению, но найти их самостоятельно сложно. Советуем заглянуть вот сюда:

<http://textbookrevolution.org> — более тысячи бесплатных учебных пособий по всем областям знаний;

<http://barnesandnoble.com> — здесь можно купить подержанные учебники самых разных стран;

<http://universitynotes.net>, <http://mynoteit.com> — лекции можно записывать в онлайн, делиться с однокурсниками электронными конспектами и быстро в них что-то искать;

<http://collegeguled.com> — неплохой тайм-менеджер для студента, как онлайн-ового, так и обычного.

нему скептически. И зря. Качество знаний, которые можно получить в свободных университетах, выше, чем у классического образования. Проведенный в 2007 году мониторинг показал, что 95% британских студентов полностью удовлетворены качеством своего онлайн-ового обучения. При этом ни один реальный вуз из 146 тестируемых не набрал даже 85%.

Кроме того, свободные университеты позволяют студенту получать любую информацию «с доставкой на дом». Особенно это полезно занятым людям. Ректор Мельбурнского университета (University of Melbourne) Алан Гилберт и вовсе считает, что к середине этого века большинство людей, окончивших среднюю школу, будет получать дальнейшее образование через интернет. ■



iTunesU — еще один неиссякаемый источник знаний.



Сертификат Sessions.edu считается элитным. Впрочем, отдалить тысяч долларов за онлайн-овое обучение тоже в состоянии только элита.

ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ

BROTHERS ★ IN ARMS ★

HELL'S HIGHWAY™



РЕКЛАМА

© 2008 Gearbox Software, L.L.C. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, L.L.C. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubisoft.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, L.L.C. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)





СКВОЗЬ ТЕРНИИ К САЙТУ

КТО ЕСТЬ КТО В МИРЕ HTML-РЕДАКТОРОВ

С момента публикации нами последнего обзора HTML-редакторов прошло, страшно сказать, семь лет. Для интернета это огромный период — целая эпоха. Самые HTML-редакторы за семь лет успели пережить ледниковый период (2002-2003 гг., когда их популярность резко упала, а некоторые просто вымерли) и эпоху расцвета (с 2005-го наблюдается резкий скачок популярности). Сейчас же экологическая ниша стабилизировалась, редакторы стали ближе к народу — практически все предлагают удобный графический интерфейс и визуальную систему сборки веб-страничек. Но по-прежнему остается очень много софта, у которого под красивой обложкой скрывается невнятное содержимое. Сайты, созданные в таких программах, изобилуют лишним кодом, много весят и долго грузятся.

Давайте разберемся, какие из редакторов лучше всего подходят начинающим, а на какие лучше обратить внимание продвинутым пользователям. Из двух десятков протестированных программ мы выбрали пять самых-самых.

Adobe Dreamweaver CS3 — без малого идеал

Разработчик: Adobe Systems, Inc.

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

www.adobe.com/products/dreamweaver

Dreamweaver считался лучшим HTML-редактором задолго до того, как попал к Adobe, но именно Adobe удалось сделать из него практически идеальный инструмент. Программа стала удобнее, функциональнее, а главное — проще.

Основное отличие Dreamweaver CS3 от других HTML-редакторов — необычайно гибкая и удобная инструментальная база. В программу встроены мощный визуальный HTML-редактор, утилиты для создания каскадных таблиц стилей (CSS-документов), скриптеры, поисковик ошибок, AJAX-компоненты (когда содержимое обновляется внутри отдельного небольшого окошка, без

перезагрузки страницы целиком), заточенные под построение динамических пользовательских интерфейсов, получение информации из RSS-каналов и создание визуальных эффектов. Самое же главное, что есть в Dreamweaver и чего нет ни у одного другого HTML-редактора, — это тесная интеграция с другими продуктами Adobe. Допустим, надо вам немного подправить картинку — прямо из контекстного меню загружаете Photoshop, и все изменения тут же отобразятся внутри редактора. Это здорово ускоряет работу.

В плане чистоты кода Dreamweaver тоже впереди планеты всей. Даже если вы делали странички только при помощи визуального компонента программы (то есть перетаскивали мышкой окошки, расставляли кнопки и выравнивали картинки), код все равно получится очень логичным, в нем почти не останется мусора. Создается впечатление, что сайт написан в HTML с нуля, а не собран в специализированной программе. Кое-где огрехи, конечно, встречаются (например, без некоторых комментариев вполне можно было бы обойтись), но если сравнивать с другими подобными утилитами, код просто идеален.

Ко всему прочему в Dreamweaver можно прикрутить к сайту простой FTP-клиент, просмотрщики, проигрыватели файлов раз-

личных форматов, да и шаблонов здесь достаточно (а в интернете можно найти тысячи).

Один атакизм у Dreamweaver все же сохранился. Совсем уж неподготовленному человеку разобраться в нем довольно сложно. Вроде бы все интуитивно понятно, но слишком уж много. Было бы здорово, если бы разработчики добавили, например, функцию упрощенного создания веб-страничек, чтобы можно было учиться постепенно.

На официальном сайте Adobe, предвительно зарегистрировавшись, вы можете скачать trial-версию редактора (в полную силу работает 30 дней).

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████

WYSIWYG Web Builder — швейцарский нож онлайн

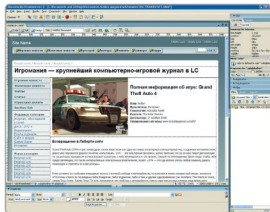
Разработчик: Pablo Software Solutions

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

www.wysiwygwebbuilder.com

Dreamweaver далеко не единственный лидер в дивизионе. На пятки ему наступают,



✓ Dreamweaver — крайне функциональный, но довольно сложный HTML-редактор.



✓ В Web Builder новый сайт можно собрать при помощи одной только мышки. На все про все уйдет часа два-три.

а иногда даже обходит на полкорпуса **WYSIWYG Web Builder**. Это даже не отдельная программа, а набор из визуального HTML-редактора, FTP-клиента, простенькой системы управления сайтами, генератора фотоблобов, утилит для создания красивых навигационных панелей, громадной библиотеки готовых компонентов и пакета 2D-графики. Да-да, здесь тоже есть инструменты для рисования (кисти, ластик, аэрограф), разномасштабные корректоры, позволяющие модифицировать цвет, яркость и контрастность изображения, а также несколько десятков полезных эффектов. Причем все это интегрировано в редактор куда глубже, чем в случае с Dreamweaver: там-то нужно работать (и, кстати, отдельно покупать) в других программах Adobe.

Еще один козырь системы — продуманный интерфейс. И здесь Web Builder тоже затывает Dreamweaver за пояс. На лицевую панель вынесено только самое необходимое, функции, которыми пользоваться регулярно не приходится постоянно бегать глазами по десяткам кнопок и ползунков. Впрочем, у такой эргономичности есть и обратная сторона — если понадобится выполнить какое-то нестандартное действие, придется долго шарить по меню. Но тут может быть только один совет — учите горячие клавиши, без них не получится быстро работать ни в одном HTML-редакторе.

Неинно об удобстве работы. В Web Builder можно очень быстро перенастроить размер и расположение информационных блоков. Намного быстрее, чем в других HTML-редакторах. Так что можно не рисовать предварительно план сайта на бумаге, а сразу начинать работать в программе: в любой момент его структуру можно изменить без прямого обращения к коду.

С медом разболтать, пора поговорить и о дегте. Главный недостаток Web Builder в том, что в нем нельзя редактировать исходные коды страниц. Просматривать можно, а править — никак. Нет, можно, конечно, использовать для этого другие программы, но никто не гарантирует, что в них код будет отображаться адекватно. Так что единственный способ — делать все вручную, чуть ли не в «Блокноте». Именно поэтому создавать в Web Builder большие сайты

(страниц так на 50-100) уже проблематично. Нет, если вы новичок и не хотите морочить себе голову HTML, то проблем не будет, но подкованным пользователям прямая работа с кодом очень нужна. Так что ситуации, когда веб-дизайнеры делают заготовку сайта в Web Builder, а доводят его до ума уже в Dreamweaver, случаются сплошь и рядом. К тому же в продукте Adobe побольше различных настроек и параметров, которые почти никогда не используют новички, но которые активно используют мастера.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Простота использования: █████
- Удобство работы: █████
- Функционал: █████

Fusion Essentials — и нашим, и вашим

Разработчики: NetObjects

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

www.netobjects.com/html/essentials.html

Существует очень много HTML-редакторов, разработчики которых явно хотели угнать всем категориям пользователей. В результате такого старания на свет обычно появляются гибридные монстры, в них неудобно работать ни новичкам (слишком уж все сложно), ни профессионалам (им не хватает функций и тошнит от нарочитого упрощения всего и вся).

Fusion Essentials — тот редкий случай, когда получилось скрестить слона и дятла. Летать зверюга не может, но деревья валит с одного удара. Так и Fusion Essentials: до совсем уж профессионального редактора чуть-чуть не дотягивает, но новичкам, веб-мастерам средней руки и без-пяти-минут-профессионалам хватает.

Для первых двух тут есть удобная система перемещения текстов, картинок, табличек, форм для ввода/вывода данных и других компонентов по страничке. А прожженные кодеры оценят очень удобный и функциональный редактор кода, в котором реализована масса полезных функций — настраиваемая подсветка синтаксиса, древо-видная карта документа, встроенный поис-

ковик ошибок. Фотографы будут приятно удивлены, обнаружив в Fusion Essentials профессиональный инструмент для оформления веб-галереи.

Довольны останутся и любители прикручивать к своей страничке панели голосования, randomизаторы изображений, флэш-ролики, аудио- и видеофайлы и прочую мишуру, без которой сегодня просто не обойтись. Специально для них в Fusion Essentials есть поддержка Java-апплетов, флэш-роликов, ActiveX-компонентов и QuickTime-файлов.

Что еще интересного в программе? Например, встроенные утилиты для создания новых и редактирования уже существующих стилей (CSS-документов, позволяющих задать определенный формат каждой части веб-страницы). Вроде бы очевидная вещь, но есть далеко не в каждом HTML-редакторе.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Простота использования: █████
- Удобство работы: █████
- Функционал: █████

KompoZer — выбор профессионалов

Разработчики: Руди Кунц, Чарльз Кукс

Язык: русский, английский

Тип распространения: бесплатно

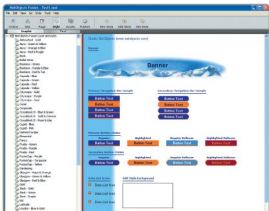
www.kompozer.net

В 2007 году KompoZer по итогам голосования пользователей на сайте **Download.com** был признан лучшей бесплатной альтернативой Dreamweaver. В составлении рейтинга участвовало несколько десятков тысяч человек — спорить с такой проверкой автора совершенно не хочется, благо это и не нужно. KompoZer действительно отличный редактор, вот только создавался он профессионалами и для профессионалов. Это такой дополнительно навороченный и доведенный до ума Dreamweaver трехлетней давности.

Программа пугающе быстро загружается, отвечает минимум системных ресурсов, умеет работать с электронными таблицами, подгружать картинки и мультимедийные



✓ KompoZer — лучшая бесплатная альтернатива Dreamweaver. Вот только разобраться в программе новичку будет непросто.



✓ Главное отличие программного пакета Fusion Essentials от аналогов — громадная библиотека готовых компонентов, в частности шаблонов страниц и тем оформления.

файлы, редактировать таблицы стилей, принимает практически все кодировки. К тому же это единственный редактор, который за все время тестирования ни разу не завис и не вывалился в Windows, — и это при том, что мы скормили ему очень сложный код, иногда со специально добавленными ошибками.

Но для начинающих пользователей все эти плюсы оборачиваются одним большим недостатком — разобраться в программе сложно. Здесь нет красивых выпадающих меню с подсказками, сочного веб-дизайна и приятных глазу спецэффектов и прочей бижутерии. KompoZer — это как Land Rover Defender среди холеных и прилизанных недожигов-паркетников: машина удивительно практичная и проходная, но с далеко не идеальным внешним видом.

ОЦЕНКИ «МАНИ»:

- Простота использования: ■■■■
- Удобство работы: ■■■■
- Функционал: ■■■■

Smart Web Builder — кузница скриптов

Разработчик: Андрей Сумин
Язык: русский/английский
Тип распространения: бесплатно
www.svwsite.com

Завершает наш обзор специализированный редактор исходного кода **Smart Web Builder**. Эта программа никоим образом не может тягаться с уже рассмотренными нами бронтозаврами, да она и не пытается этого делать. Это просто очень удобный и практичный HTML-редактор — в самом прямом смысле этого слова. Здесь нет ничего, кроме функций работы с кодом. Зато в своей нише Smart Web Builder практически идеален. В него встроено какое-то феноменальное число скриптов, шаблонов страниц и HTML-тегов. Все это собрано в красивую упаковку и снабжено текстовым редактором, менеджером сайтов, FTP-клиентом, утилитами для создания макросов, генераторами метатегов...

Smart Web Builder предлагает как бы промежуточный уровень работы с сайтом.

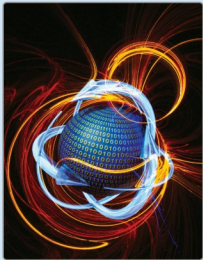
Онлайновые HTML-редакторы

Кроме обычных, офлайн-HTML-редакторов, существуют и онлайн-HTML-редакторы. Каждая из таких программ обычно заточена под вполне конкретную задачу, мы разберем лишь два самых удобных, на наш взгляд.

Разработчики **TinyMCE** (Tiny Moxie-code Content Editor, www.tinymce.ru) называют свое творение платформонезависимым визуальным редактором на JavaScript. Если говорить более простым языком, то эту несложную программу можно с легкостью интегрировать в любую CMS и использовать для написания новостей и создания достаточно сложных веб-страниц. Здесь есть полноценный текстовый процессор, модули для импорта изображений и даже утилиты для создания таблиц.

К тому же TinyMCE поддерживает пользовательские темы и шаблоны и позволяет подключать расширения (редакторы каскадных таблиц стилей, файловые менеджеры, инструментальный для работы с YouTube-роликами).

Пример куда более узкой специализации — **FCKEditor** (www.fckeditor.net). Чаще всего его прикручивают к движкам крупных сайтов и используют для написания и публикации новостей. Внешне он очень напоминает Microsoft Word, вот только работать в нем можно прямо из окна браузера, да и система HTML-разметки в FCKEditor куда более удобна, так что править код сайта можно, не скачивая его на винчестер.

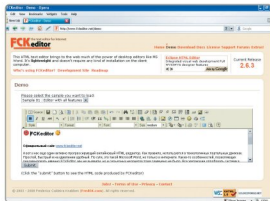


Не с большими, слепленными на заводе блоками, как в визуальных HTML-редакторах, и не с песчинками, как при работе с голым кодом. Поэтому сравнивать оценки, выставленные программе, с оценками, которые получили другие участники тестирования, как минимум некорректно. Мы оценивали Smart Web Builder как довольно узкоспециализированный проект.

ОЦЕНКИ «МАНИ»:

- Простота использования: ■■■■
- Удобство работы: ■■■■
- Функционал: ■■■■

В заключение несколько практических рекомендаций. Если вы решили создать навороченный сайт, оснащенный системой управления контентом, то вам идеально подойдет Dreamweaver. Web Builder больше приглянется новичкам, которые не хотят, да и не умеют работать с кодом. Fusion Essentials немного уступает в функциональности, зато совершенно бесплатен. А на KompoZer следует обратить свое внимание продвинутым пользователям. ■



В некоторых случаях удобнее воспользоваться онлайн-HTML-редактором, нежели громоздким программным пакетом типа KompoZer и Dreamweaver.



Бесплатный веб-редактор FCKEditor интегрирован практически во все современные информационные порталы, Igtomania.ru — не исключение.

**Квадрат – найти и отобрать.
Несогласных – ликвидировать.**

Ст. о/у
Goblin



<http://sanitars2.ru>

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

РЕКЛАМА

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Анимация новой волны

<http://koms.ru>



«KOMC.py» — это настоящая андерграунд-сцена современной флэш-анимации. Здесь собраны самые необычные и парадоксальные мультфильмы: готика и авангард, хоррор и психоделика. Мрачное гнетущее настроение, темные приглушенные тона, загробная музыка — все работает на создание собственной, уникальной атмосферы. Нет, даже не ужаса, а какой-то отрешенности и безысходности. Зайди на десять минут, можно застрять здесь на несколько часов.

Информации много не бывает

www.itcommunity.ru



Сообщество IT community объединяет людей, интересующихся информационными технологиями во всех возможных проявлениях. Здесь можно найти уроки по Java и по структуре ядра Windows; HTML-аппаратки соседствуют с обзорами вебдизайнерских сайтов, а ссылка на лекцию, посвященную последним трендам веб-программирования, вполне может вести на жаркий спор о том, какая социальная сеть лучше.

Рисуй, печатай, продавай

<http://printdirect.ru>

На сайте Printdirect.ru можно заработать весьма необычным способом. Сначала вам предлагают создать какой-нибудь предмет с уникальным дизайном. Например, футболку, значок, наклейку, постер, часы. Загружаете картинку требуемого размера, прямо в браузере размещаете ее нужным образом на заготовке, и авторская вещь готова. Можно просто заказать ее себе с доставкой на дом, но куда интереснее поместить доморощен-



ное произведение искусства в онлайн-магазине — за каждую покупку вам будет начисляться определенный процент.

Вопрос-ответ

www.questionswap.com/q/default.aspx



О сайтах, на которых можно меняться фотографиями, нарисованными в онлайн-редакторе картинками и MP3-файлами, мы вам уже рассказывали. Но есть в Сети сервисы, где можно обмениваться... вопросами. И самый популярный из них — Questionswap.com. Сайт работает по очень простой схеме. Вы пишете свой вопрос, в ответ вам приходит вопрос, заданный кем-то чуть раньше. Как только вы ответите на него, ваш вопрос будет добавлен в очередь — ответ придет вам по почте.

Русский аналог прокивает по адресу <http://otvetchalka.ru>. Правда, здесь ответов приходится ждать дольше, к тому же на них регулярно отвечают спамеры. Так что не удивляйтесь, если на ваш вопрос «Где можно купить дешую оперативку?» придет ответ в духе «Увеличить грудь можно в нашей клинике».

Новостной вебдизайн

<http://news2.ru>

На крупных сайтах новости обычно добывают и пишут профессиональные журналисты, в крайнем случае — тщательно отобранные добровольцы. Но есть так называемые вебдизайнерские сайты, где новости пишут добровольцы. Например, на news2.ru но-



вость может оставить любой желающий, вот только на главную страницу она попадет лишь в том случае, если понравится посетителям. Именно за счет голосования в топе находятся самые злободневные и актуальные темы — подборка здесь ничуть не хуже, чем на сайтах вроде Lenta.ru или Membrana.ru.

О самом сокровенном

www.mmm-tasty.ru



Тлог — это, по сути своей, обычный блог, только ведется он без оглядки на людей, которые могут зайти в ваш дневник и прочитать все, что там написано. Делая запись в тлог, не надо задумываться о том, сколько комментариев появится к ней через день, похвалит или поругают, тлог ведется только для себя. Здесь можно просто выразить свое отношение к миру одним предложением или даже словом, а можно строчить длинные трактаты. И при всем при этом тлоги очень интересно читать. Почему-то подлики к веселой фотографии «Ого-го, какая штучка!» — смотрятся значительно естественнее, чем нудное описание, что тут изображено и как это следует понимать.

Скажи регистрации нет

www.picamatic.com

Когда нужно сохранить в Сети картинку, чтобы в дальнейшем опубликовать ее в блоге, на форуме или сайте, большинство людей пользуется громоздкими сервисами, на которых зачастую требуется не только зарегистрироваться, но еще и скачать какой-нибудь специальный загрузочный клиент. На Picamatic.com все намного проще. Вы просто заходите, загружаете фотографии (хоть двадцать за раз) и тут же получаете готовые ссылки на них (отформатированные для публикации на форумах и в ЖЖ).

ФЛЭШ

ИГРЫ



Светлана Померанцева

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик UPLS@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Динозавровый ипподром

www.pixelljam.com/dinorun



Динозавры, безраздельно властвовавшие на Земле почти 180 миллионов лет, в конце мелового периода неожиданно вымерли. Ученые до сих пор спорят, что же произошло: то ли на планету упал огромный метеорит, то ли наступил очередной ледниковый период, а может быть, всему виной стало появление млекопитающих, более развитых по сравнению с динозаврами.

Создатели игры **Dino Run** придумывают первую версию. Именно от огненно-пылевого облака, вызванного падением метеорита, нам и предстоит улепetyгивать слоям головы. Ничего, кроме быстрых ног, в арсенале velocipатора (главный герой явно относится именно к этому семейству ящеров) нет, так что придется совершать точные зажатые прыжки, своевременно включать ускорение и собирать бонусы, пускай ненадолго, но останавливающие буйство стихии.

Нановоины

http://benoit.freslon.free.fr/games/Nano_War



Сделать интересную RTS можно и без трехмерного движка, десятке юнитов и построения и скрупулезной шифровки баланса. В **Nano War** есть только кружочки и цифры. Кружочки обозначают ваши и вражеские постройки, а цифры — численность войск в каждой из них. Провели линию от одной базы к другой — заданное число воинов отправилось по маршруту. Чтобы захватить вражес-

кую постройку (хотя как-то странно называть так простой кружок), достаточно атаковать ее превосходящими по силе войсками. Играть это так, что аж дух захватывает.

Стальной кулак

www.nitrome.com/games/dirkvalentine



Очередное творение компании **Nitrome**, которая, кажется, просто не умеет делать плохие флэш-игры. На этот раз главному герою предстоит пробраться через 24 сложных уровня и спасти всех колонистов, заточенных в стальные клетки. От обычного платформера **Dirk Valentine** отличается в первую очередь тем, что вместо одной из рук у главного героя огромный стальной кулак (прямо как у Винки из фильма «Хеллбой 2: Золотая армия»). В перерывах между уничтожениями монстров с помощью кулака придется решать головоломки: строить подвесные лестницы, возводить защиты от ракет и со снайперской точностью разбивать камни.

Сквозь облака

www.funny-games.biz/skydiver-mach-2.html



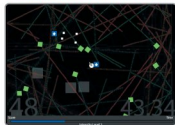
Инструкторы перед взлетом любят рассказывать новичкам, что самое главное во время прыжка с парашютом — это вовремя дернуть чеку, а потом правильно сгруппироваться перед приземлением. Так вот, не верьте. Самое главное для парашютиста — 결코 уврачеваться от самонаводящегося голубей,

умело облетать десятки пролетающих мимо вертолетов и самолетов, а если оборвались стропы — вовремя приземлиться на купол пролетающего мимо коллеги, сбросить его вниз и продолжить полет на парашюте пострадавшего. Ну и конечно, надо следить, чтобы в полете не оторвалось слишком много конечностей: без одной руки и ноги жить еще как-то можно, но если осталось только тело и голова, скорость падения начинает зашкаливать.

Мы, если честно, не понимаем, как некоторым удается набрать в **Skydiver Mach 2** 160 миллионов очков. По самым скромным подсчетам, это шесть часов непрерывного падения. В редакции больше получаса не удалось продержаться никому.

Убить за 60 секунд

www.newgrounds.com/portal/view/452824



60 секунд — это очень много. За такое время можно побраться, постарать носки, угнать машину, а в игре **Sixty** — получить ударный заряд отличного настроения. Всего-то — знай себе отстреливай летающие квадратики из закрепленной в центре экрана турели. Графика предельно абстрактная, музыка четко попадает в ритм, есть система статистики, чтобы соревноваться с другими игроками.

Кирпичик к кирпичику

www.novelgames.com/fleshgames/game.php?id=185

Сложить высокую башню из блоков не так-то просто, если каждый новый кирпичик подвешен на качающейся веревочке-маятнике. Стоит кликнуть мышкой чуть позже или, наоборот, чуть раньше, и очередной элемент конструкции упадет мимо, а то и вообще завалит всю башню. Поиграв в **Tower Blocks** пару денечков, можно смело записываться в снайперы: глазомер игра развивает как ни одна другая головоломка.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Wizards of the Coast продолжает удивлять темпами расширять линейку новейшей версии D&D — четвертой редакции. Вслед за тремя базовыми книгами правил, обновленным сеттингом «Забывших королевств» и рядом приключенческих модулей в начале осени вышло несколько новых продуктов.

Forgotten Realms Player's Guide («Путеводитель игрока по Забытым королевствам») в отличие от уже вышедшей книги мастеров обращается в первую очередь к игроку и объясняет, как сделать такого персонажа, которому не страшны любые опасности Forgotten Realms. В обязательный набор входят новые расы, классы, навыки, магические заклинания и прочие приятные дополнения к системе, в том числе и новый базовый класс — swordmage. 160-страничный томик предлагается за \$30.

Дополнение **Adventurer's Vault** («Хранилище приключенца») содержит ту необходимую информацию о снаряжении фантазийных героев, которая в прошлых редакциях игры прекрасно умещалась в базовых книгах правил — **Player's Handbook** и **Dungeon Master's Guide**. Теперь, видимо, издатель решил подзаработать денег (\$30 за экземпляр) и собрал описания волшебных вещей, полезных инструментов, оружия и доспехов в отдельной 224-страничной книжке.

Действие приключенчес-



кого модуля **Scepter Tower of Spellgard** («Башня-скипетр в Спелгарде») разворачивается в сеттинге «Забывших королевств»; он рассчитан на героев второго уровня опыта и готов поднять их развитие до пятого уровня. Приключенцам придется немало ползать по лабиринтам титульной Башни-скипетра, а у Мастера появится хорошая возможность начать с событий этого модуля долгосрочную кампанию в Forgotten Realms. 96-страничная брошюра обойдется в \$25.

«Смарт»

Летом нынешнего года московская компания «Смарт», известная российскими изданиями знаменитых западных игр (например, русскими «Колонизаторами» и «Манчкином»), выпустила на рынок еще несколько удачных локализаций настольных хитов.



Среди наиболее заметных новинок — стратегия «**Викинги**» Михаэля Кислинга, посвященная норманнским походам средних веков. Каждый из игроков выступает в роли вождя одного из северных кланов и занимается захватом островов.

Кроме того, были выпущены «**Цари скарабеев**» и «**Цари минотавров**», карточные игры Райнера Кичия (геймдизайнера «Тигра» и Евфрата) на двух игроков, а также спортивно-юмористическая «**Гольфмания**» Кристиана Петерсена, создателя культовой комической стратегии «Сумерки империи».

Ну а наиболее приятной и увесистой новинкой от «Смарта» стала, безусловно, русская версия настольной стратегии **StarCraft**, обзор которой вы найдете на соседней странице нашей внекомпьютерной рубрики.

Magic: The Gathering

В конце августа прошли три Гран-при. Первый был в Копенгагене (Дания), в формате Standard Constructed. И интересен он в первую очередь тем, что готовился к национальным чемпионатам. Практически каждая пятая колода на турнире — это Red Deck Wins (RDW) в своей очередной инкарнации. Несмотря на довольно небольшое для



Европы число участников, всего чуть больше шестисот игроков, турнир был довольно представительным. Первое место занял Давид Ларсон с одной из тех самых RDW. Противостоял ему еще один член красного братства — японец Томохаку Сайто. Именно он выбыл в полуфинале другого своего соотечественника Шуухей Никамуру. Также в топ-е застелился любимец публики Гийом Вафротта. Наши игроки добраться до денежных мест на этом турнире не смогли.

Второй Гран-при проходил в Денвере (США). Здесь в очередной раз проводили уже мало кому интересный, уходящий на покой формат **Lowkey/Shadowmoor Block Constructed**. Джерри Томпсон и его колода **Quick 'N Toast** оказались самыми подготовленными для того, чтобы занять первое место. «Фей», которыми рулил Лил Стет, не смогли остановить и в финале. Еще в топ-е появился Антонио Де Роза с той же сборкой колоды **Quick 'N Toast**, что и победитель. Но он был менее удачлив и выбыл в четвертьфинале.

В конце месяца нас эти форматы засветились на еще одном турнире. На этот раз в **Lowkey/Shadowmoor Block Constructed** играли в Маниле (Филиппины). Победителем турнира стал Хиронобу Суэга и его колода **WW**. А в финале его встречал Шоута Ясучи, опять же с «Фейями». Представлявший неимоверно-много европейских француза Рафаэль Леви оказался менее удачлив и вылетел в четвертьфинале, хотя тоже играл «Фейями».

Помимо Гран-при в августе проходили национальные чемпионаты, на них отличились немцы, голландцы и англичане. В Германии Олаф Кржижалла и его RDW заняли законное первое место, пережав «Ревеларки», которым управлял Фабью Рейнхардт. Представителей старой немецкой школы ни в топ-е, ни даже на самом турнире не наблюдалось.

В Нидерландах дела обстоят слегка иначе. Во-первых, до топ-а добравшись два ветерана профессиональной «Магии» — Франк Карстен и Виктор ван ден Брук, оба играли колодами RDW. Во-вторых, победили все же не красные, а «Синий контроль», которым заведовал Том ван Ламзон. В финале об него обломали «Легенды» и их хозяин Гуго де Йонг.

У англичан, как и у немцев, ветеранов в топ-е мы не заметили. Чемпионом стал Джонатан Рэнди и его «Фей». В финале им противостоял Стивен Муррей с «Ревеларком».

Как всегда, список колод со всех этих турниров ищите на диске журнала, вместе с мини-обзором итогов российского и белорусского национальных чемпионатов.





Огромная коробка «Старкрафта» весит 5 кг, а в длину тянется на полметра. Вот уж действительно большая игра! Внутри нас ждут упаковки с картами, картонные листы с подразающими фишками, шесть пуллов игроков, шесть листов-подсказок с характеристиками юнитов и то, ради чего поклонник StarCraft мог купить SCBG, не глядя на цену и не имея ни малейшего желания даже в нее играть, — 180 миниатюр.

В игре шесть фракций — зерги, протоссы, терраны, все по паре. И у каждой — по тридцать фигурок боевых юнитов. Выполненные миниатюры из жесткой резины, лежащие юниты закреплены на прозрачной подставке. По качеству исполнения миниатюры уступают Warhammer, но глаз радуют, к тому же все сделано в дизайне компьютерного первоисточника. Играть можно как вдвоем, так и шестером. В первом случае партии длится 15-60 минут, а во втором может затянуться часа на два-три. Как и в оригинале, интересное всего играть командами или в дуэли. Для комфортного размещения потребуются два кухонных стола.

Вначале формируется галактика — участники выставляют на поле по две планеты. На планетах находятся области с ресурсами и очками победы. Затем выбирают расу и получают пул, на котором строятся здания и распределяются рабочие.

Ход разбит на три фазы. В первой составляются приказы — строительство, исследование и передвижения/атака, во второй приказы выполняются, а в третьей подводят итоги хода — уничтожают базы, получают ресурсы с захваченных территорий и скрывают карты событий. На этапе планирования первый игрок выставляет на доступной планете фишку приказа, затем своей приказ ставит второй игрок; круг повторяется четыре раза. Если фишек на планете несколько, они образуют стопку. Во время фазы разрешения приказе первым сбрасывает тот, что нахо-



дится сверху. Если игрок не может активировать ни один свой приказ, он тянет карту событий. Это самая важная фаза игры. При удаче можно так расставить приказы, что противник потеряет несколько своих. Если вы знакомы с порядком сбрасывания заклинаний в MTG, трудностей не возникнет.

Во время фазы выполнения приказов игроки производят юнитов, рабочих и транспорты для передвижения на другие планеты, агрегидят базы, покупают технологии и сражаются. Победа в боях определяется не кубиком, а с помощью карточной системы. В результате вероятность проигрыша из-за незнания сведена к минимуму. В боевых колодах 18 карт, в стартовую руку набирается шестнадцать, а при атаке или покупке технологий — еще три. Но в случае если подходить карт не пришло, юниты с линии атаки можно всегда перевести на линию поддержки. Здесь боец выдает фиксированный по мощности удар. Во время выполнения приказа исследования в боевую колоду опционально докупаются карты технологий.

В игру скрупулезно перенесены особенности трех рас. Огромное внимание уделено балансу, контрприемы работают так же, как и в компьютерной версии. Действуют стратегии «раша» (молниеносная атака в первый ход), «экспанда» (строительство баз) и «развития» (производство технологичных юнитов). Вариантов финала три — набор 15 очков (добычаю подобно ресурсам), выполнение специального условия победы и полное уничтожение. Есть режим игры, в котором одержать победу можно только полным уничтожением противников. Быстрее всего отыгрывается обычный финал — верный выбор для шести участников; зато игра на полное уничтожение отлично подойдет для дуэли.

С точки зрения визуализации SCBG сделан просто отлично. Глядя на фишки и фигурки, недоумеваше, как виртуальность удалось так естественно материализоваться.

Но и критиковать SCBG есть за что. Во-первых, картонки, особенно соединители планет, быстро изнашиваются. С этим ничего не сделаешь, но вот на карты стоит надеть протекторы. Во-вторых, в комплектации нет коробочек, куда можно сложить фишки. Контейнеры, несомненно, потребуются — без них есть риск что-нибудь потерять. В-третьих, в правилах туманно прописаны некоторые моменты — спасет официальный FAQ.

StarCraft: The Board Game

Жанр: стратегия ■ Производитель: Fantasy Flight Games
Сайт: fantasyflightgames.com ■ Количество игроков: 2-6
Длительность партии: от 40 мин ■ Язык игры: русский



Готовясь сыграть в SCBG, не надейтесь освоить игру за час. Рекомендуем заранее внимательно проштудировать правила, на это уйдет часа два, не меньше. В первых партиях вы не раз будете заглядывать в брошюру. Если участников больше двух, советуем сначала играть 1х1. Пусть за одну фракцию одновременно играют несколько человек, правила так освоить значительно легче, а после прояснения спорных моментов необходимость в подглядывании правил отпадет.

Русскую версию игры в нашей стране распространяет компания «Смарт», уже отменившаяся отличными локализациями знаменитых западных настолок.

Геймплей	★★★★★★ (9)
Игровой мир	★★★★★★ (10)
Художественный дизайн	★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★ (8)
Оригинальность	★★★★★★ (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»	★★★★★★ 9

Александр Талан



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. StarCraft. Полные правила игры и свеский FAQ.
2. Dungeons & Dragons 3.5. Приключения Moamim's Clone и Iggwilv's Legacy.
3. Dungeons & Dragons 4. Выдержки из Forgotten Realms Player's Guide.
4. Grimm RPG. Новая готическая ролевая игра. Использует собственную ролевую систему, юмор — черный, насколько это возможно.
5. Battlefield Evolution. Новая военнотактическая игра, посвященная вооруженным конфликтам современности.
6. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

**СТАРПИОН МАКАРЕНКО OFF**

Работа над нынешней почтой велась примерно-таки со звериным осязанием. Света прибежала во всеоружии: помимо стандартного кофарабика, вафельного тортика и своего несовершенного ноутбука притащила целую подборку книг по психологии бессознательного, сознательного, полусознательного и даже несознательного, судя по тому, что там было написано.

Активность гомозиготной составляющей нашего почтового тандема вполне оправдана. Дойдете до письма номера — поймете. Так что часа три было потрачено на детальное изучение самых различных психологических тестов, на попытки разобраться, работают они или просто дураят людей головы, потом еще около часа спорили, считать ли результаты тестирования достоверными, — в результате Света чуть было не поломала мою любимую трубку из вишневого корня, а я так и написал торжественное нелицеприятное слово на экране ее лэптопа.

Но свою пользу книги все же принесли. Ко мне появилось осознание, что я личность крайне неуравновешенная, импульсивная и взбалмошная. Теперь вот буду жить в мире с этим ценным знанием. Про Светлану вообще молчу. В ней были замечены черты всех основных психотипов, так что по логике вещей теперь ей прощается любой, даже самый неадекватный поступок.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

За торт на экран ответить! Здравствуйте, дорогие читатели. Ума не приложу, что это Старпом так разбуживался. Прочитал несколько заметок, почесал макушку, изрек парочку каких-то заезженных медицинских истин, потом швырнул книги в дальний угол и заявил, что психологи жизни не знают, потому что работают с ментальными фантомами (со своим представлением о людях, а не с ними самими).

Потом и вовсе вошел в раж, заявил, что мы тоже отвечаем не читателям (то есть вам), а неким астральным матрицам, проекциям идеального читателя на подборку нашего, журналистского, сознания. На просьбу быть проще задвинул комнату вишневым табаком, а потом размахившим почерком намалевал на моем ноуте загадочное слово «чревоурагатель».

Слава богу, потом утихнул, и мы смогли почти нормально ответить на все ваши письма, которые в этот раз были не просто интересными, а еще и философско-глубокими.

**ПИСЬМО НОМЕРА****БЕЛОЕ БРИХО — ПРИЗНАК ПЕЧАЛИ.
КРАСНАЯ ПОПА — ЗИМБЕЛА САМЦА**

Здравствуйте, Света и Алексей. Пишу, чтобы поделиться наблюдениями касательно игры Spore, а точнее, редактора существ. Когда установил демоверсию с вашего диска и запустил игру, то первое, на что я обратил внимание, — это похожесть редактора на психологический тест «Неизвестное животное» по методике М.З. Друкеревича. Им меня и в военкомате проверяли, ну и не только меня, конечно, а всех призывников. Тест представляет собой проективный метод исследования личности, а иногда и ее творческих потенций. Построен тест на теории психомоторной связи.

Я лично в свое время протестировал с его помощью своих близких друзей, смею вас заверить, что работает он на отлично, и при должной практике... Впрочем, я увлекаюсь. Думаю, что с помощью редактора существ Spore можно тестировать население Земли в глобальных масштабах, а может, это уже делается прямо сейчас. Только представьте, как ваше существо, состоящее из определенных частей, каждой из которых соответствует реальный психологический показатель, отправляется в интернет и вместе с тысячами других монстриков обрабатывается неизвестно где и... оля, кому-то прекрасно видно, как мы реагируем на жизнь, на какие-то события, например, на политическую обстановку, на поднятие цен на бензин, на выход нового альбома Димы Билана и так далее. Это же прекрасная почва для проведения социальных экспериментов, а может быть, и для влияния на сознание общества.

Я не знаю, получится ли как-то разграничить существ, присланных из разных регионов, но думаю, что это не так уж сложно. Так что можно ставить эксперименты и почти мгновенно (в рамках такого масштаба, естественно) получать обратную связь. Так что, вполне вероятно, я открыл мировой заговор. Шучу, конечно, но задуматься все-таки стоит.

Спасибо за внимание, надеюсь, мои мысли кого-нибудь заинтересуют. Алексей Шутос.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РИСОВАЛА ЖУТКИХ МОНСТРИКОВ)**

Уважаемый Алексей. Я думаю, вы говорите о тесте Друкеревича, а не Друкеревича. Кратенько поясню нашим читателям, которых в военкомате таким способом не тестировали, что это такое. Человеку предлагается нарисовать воображаемое животное, а затем ответить на несколько дополнительных вопросов: как разномышляется данный зверь, с кем дружит, а с кем враждует, чем питается и так далее. Потом психолог берет длинную таблицу и детально анализирует ответы и каждый элемент рисунка. Например, если кто-то нарисовал у животного кривые ручки-ножки, это значит, что у него проблемы при общении с другими людьми. Белый живот у тварюшки (если сама она была покрашена, а животик нет) символизирует флегматичный склад характера. Акцент на суставах — склонность к шизофрении.

Думаю, что при желании редактор Spore вполне можно использовать для составления психологического портрета личности. Разумеется, анализировать детально очень сложно (это может сделать только профессиональный психолог), но вот выделять некие общие черты, которые свойственны людям той или иной расы, национальности, профессии, возраста, пола... Вот это можно было бы сделать.

Я даже заинтересовалась и повнимательнее присмотрелась к существам, которых создали сотрудники редакции (изображения были опубликованы в «Игромании» №8 2008). И знаете, не исключено, я сама себя убедила, но, кажется, закономерности есть. Взять хотя бы животинку нашего любимого главерда Саши Кузьменко. Маленькое тело — по сути, его нет, только голова. Длинные тонкие руки и пальцы. В интерпретации теста Друкеревича говорится, что таких животных рисуют люди, способные находить общий язык с окружающими и убеждать их в своей правоте, но при этом довольно амбициозные. Шутки шутками, но это очень подходит к психологическому портрету Саши.

**Светский кролик в исполнении Дмитрия Герасимова.**

А вот у животного Олега Ставицкого полностью отсутствуют уши, зато есть коротенькие толстые ноги и довольно большие уши. Это подходит под описание человека творческого, с очень глубоким внутренним миром, но немного романтичного. В самую точку!

Старпом вообще двуглавого орла нарисовал. Понимаю, что он герб пародировал, но вот Дудевич тут совершенно однозначен: две головы свидетельствуют о внутреннем конфликте, крылья — о неуемной (часто зашкаливающей) фантазии, а когтистые лапы намекают на излишнюю агрессивность в общении с противоположного пола и сексе. А, Старпом? Похоже?



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(ГРОЗНО ЦАРИЛА ПАРКЕТ КОТЯМИ)

Помню, был у нас такой тест на психологию. Я нарисовал синюю волосатую обезьяну с огромной красной... простите, седалищем. Причем на детали не поспулился. Думал, поставят пару и выгонят к чертям с уроком. Ничего подобного. Рисунок был тщательно проанализирован преподавателем. Синяя обезьяна, как выяснилось, свидетельствует о необычайной ранимости моей натуры (вот уж чего за собой никогда не замечал), а ее красная пятая точка — о ярко выраженной самцовости, стремлении доминировать.

Потом уже ради прикола проходил тест еще несколько раз. И в каждом случае описание меня любимого различалось. Говорят, правда, что тест работает ровно один раз, пока не знаешь, как его анализировать.

ПИСЬМО №1

ПО РОСТУ СТА-А-НОВИСЬ!

Года три назад, играя в Call of Duty 2, я в один прекрасный момент почувствовал — что-то в моделях персонажей не то. Вроде бы все разные, даже анимация немного отличается. А потом понял: дело не в графике, физике или движениях, а в росте. Все персонажи строго одного роста, если сравнивать с окружающими предметами, где-то метр восемьдесят. И ведь ситуация за прошедшее время нисколько не изменилась. Какую игру ни возьми — почти везде герои словно сошли с конвейера, рост один и тот же.

И если в ролевых играх это не особо заметно — там много самых разных моделей, которые по определению разной вышины (хоббиты, гоблины, орки, люди), то в шутерах ситуация просто удручающая. А ведь наверняка таких вот мелочей, за счет которых можно добавить даже играм со слабой графикой реалистичности, очень много. Почему разработчики гонятся за количеством полигонов и качеством текстур, когда можно пойти другим путем?

С уважением, Алексей «Mailok» Платонов.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(КОРЧАЯ РОЖИ И ЧЕСАЛ ПОД МЫШКОЙ)

Число полигонов в компьютерных играх — это как мегаликсели матрицы в фототехнике. Подавляющее большинство людей считает, что чем больше мегаликселей, тем круче, совсем забывая, что есть еще множество параметров, которые влияют на качество снимка. Так и с играми: все помещалось на полигонах, шейдерах, HDR и прочих наворотах, а более простые и, главное, куда как более эффективные способы сделать правдоподобно из головы повеяливались. Вот лишь несколько относительно простых и довольно дешевых способов сделать любую игру более достоверной.

■ **Мимика.** Почему-то в современной игровой анимации очень много внимания уделяют синхронизации движения губ с речью (липсинку), выверают буквально до миллиметра. При этом любой мультипликатор вам расскажет, что этот параметр как раз не очень-то и важен. Когда мы смотрим переведенный с другого языка фильм, движения губ героев обычно не совпадают с речью переводчика — и ничего, этого почти никто не замечает. Все потому, что мы очень редко смотрим на рот человека (ну или другого персонажа). В первую очередь мы смотрим в глаза и на движения мимических мышц.

А вот эти элементы игровые аниматоры упорно игнорируют. Заставили глаза моргать (иногда, кстати, и про это забывают) — и нормально. Сделали анимацию скул (чтобы железяки «ходили» во время разговора) — и хватит. Следовало бы быть внимательней.

Стратегическая настольная игра Берсерк

Реклама

Выпуск восьмой - «Врата Миров»
Спрашивайте в магазинах и клубах
вашего города



www.berserk.ru



Повысить свой уровень игры, а также принять участие в турнирах по «Берсерку» ты сможешь в клубах.

Адреса клубов в своем городе ты найдешь на сайте www.berserk.ru
Каждый новичок, предъявивший этот купон, получит в подарок редкую промо-карту.



ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите ниже следующие тексты.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания» и соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, за подозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: Мне надоел компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: Игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шеллезна значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться.

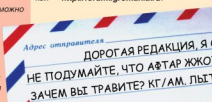
ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатайте слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

тяться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Игромания: Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Игромания/Картинка».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводки — <http://forum.igromania.ru>.



Те же мультипликаторы, перед тем как создавать мультипликаторы, рисуют целые мимические карты для каждого персонажа. Особое внимание уделяется глазам. Вот так они выглядят, когда персонаж хмурится, вот так, когда веселится, а эти глаза для ненависти. Учтены все эти параметры во время лицевой анимации, а затем сделать привязку к диалогам в игре не так уж сложно, особенно в экшенах, где текста немного. Добавить «паразитическую» мимику (поморщить носик, нервный тик, вздернуть губы, оскалиться, саркастически улыбнуться, сплотить) тоже несложно. На проработку одного такого дополнительного движения у аниматора уйдет

от силы час — ничто в масштабах всего проекта. Но... не делают. Вместо этого тратят бешенные деньги на липсинк, который никому не нужен.

■ Точно так же разработчики забывают про **мелкие движения тела**. В первую очередь это, конечно, дыхание. Даже в современных играх персонажи обычно не дышат. А если дышат, то жутко неестественно — только шею все тело, плечи аж ходом ходят, а должны работать только грудь и живот. Про то, что люди во время общения еще иногда кивают, почесываются, жестикулируют, разработчикам, похоже, и вовсе неизвестно. Вместо этого нам дают детализированные до невозможности текстуры и объемное освещение. А что толку? Скриншоты — да, красивые получаются, но и только.

■ Любая модель в компьютерной игре обычно делается методом зеркального отражения. Сначала создается одна половина тела (левая или правая), потом она отзеркаливается и склеивается с исходной. Разумеется, герой в этом случае получается абсолютно симметричным.

В жизни такого не бывает. У любого человека (да и животного, кстати, тоже) **левая половина тела отличается от правой**. Всегда одна рука больше другой. Но ноги-руки еще ладно, а вот асимметрию лица мы подмечаем очень точно, и если не находим разницы, на подсознательном уровне понимаем — что-то тут не так. Но в подавляющем большинстве игр все герои билаateralно симметричны.

■ **Кожа у большинства людей далеко не идеальная.** Прыщи, веснушки, бородавки, шрамы, родимки... На героях компьютерных игр подсобные артефакты практически не встречаются. В Голливуде давно поняли, что делать кожу актеров идеальной нельзя, зритель не поверит, а до разработчиков компьютерных игр эта максима пока еще не дошла.

■ Планку реализма вполне можно поднять за счет обыгрывания **естественных потребностей** героев игры. Причем совсем не обязательно демонстрировать физиологические аспекты, как в *Postal 2* или *Duke Nukem 3D*. Достаточно, если ваш напарник будет, скажем, отбегать в кусты. А вот другую естественную потребность — прием пищи — можно было бы демонстрировать во всей красе, но разработчики этому аспекту внимания совсем не уделяют.

■ **Кстати, с одеждой** героев компьютерных игр тоже имеются проблемы. Пулевые ранения на телах персонажей обычно отбрасывают, но вот одежда, сколько ни бегай по зарослям, сколько ни кулайся в грязь, обычно остается идеально чистой.

Можно продолжать дальше, но, думаю, вы уже поняли, что способов сделать игру более реалистичной, не наращивая число полигонов, предостаточно. Причем некоторые из них реализуются буквально за несколько дней даже непрофессиональной командой разработчиков.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(БЕГЛАЯ С ЛИНЕЙКОЙ НАПЕРЕВЕС)

Ой, Старпом, тебе ли, знающему многие тонкости разработки игр не понаслышке, обвинять разработчиков? Я не спорю, многое из упомянутого тобой можно сделать, но ведь на это нужно время. А тут сроки поджимают, издатель подгоняет, игроки требуют, денюжки капают... Кстати, огромные текстуры и кучу полигонов добавляют тоже понятно зачем. Чтобы скриншоты были красивые и рекламная кампания прошла на ура.

Получается, чтобы игра выглядела реалистично и при этом хорошо продавалась, надо делать все сразу. А вот на это времени может не хватить. Но помянуть, конечно, хочется. Я бы с удовольствием поиграла в какой-нибудь квест, где персонажи были бы настолько же живые, как в любом из современных 3D-мультфильмов.





ПИСЬМО №2

КРАСОТА ПОДОБИЯ

Игры скучны. Делая это заявление, я совсем не хочу быть голословным. Давайте взглянем на игры на глазах опытного игрока, а с позиции простого человека, который, скажем так, иногда поигрывает, но особенно не увлекается.

Например, шутеры. Автомат справа, слева или посередине экрана. Надо бегать, прыгать, стрелять. Человек посередине с мечом/катаной/молотом/булавой бьет каких-нибудь гномов — это ролевая игра. А разноцветная карта с танками/гаубицами и мельтешащими человечками — стратегия в реальном времени.

Это для нас Crysis и Half-Life разные, и мы совершенно не понимаем, как их вообще можно сравнивать. А для обычного человека различий почти нет. Привести одну кучку полигонов из точки А в точку Б, убить там кучку пикселей С, повторять процедуру, пока по экрану не побегут финальные титры.

А вот среди казуальных игр разнообразие куда больше. Там что ни игра — новый жанр, просто мы для удобства собрали все это под клеймом «казуальщина». Так почему же большие игры не учатся у маленьких? Почему они застряли в жанровых рамках и практически не выходят за них?

Александр «Sanchezz82» Константинов



СВЕТЛАНА ПОМЕРЕНКОВА

(ПОГЛЯДЫВАЯ НА ЧАСЫ, СЧИТАЛА МИНУТЫ)

Дорогой Александр, я полностью согласна с тем, что маленькие игры куда более разнообразны, но объясняется это вовсе не более развитой фантазией их создателей. Казуальки — это полигон: разработка длится не очень долго, денег они много не дают, а значит, даже выпустив неудачный проект, разработчик имеет шанс попробовать снова сделать что-то необычное. А вот «большие» девелоперы вынуждены рассчитывать все до миллиметра. Рубить новую пороску, заранее не зная, куда она выведет, никто не хочет, ведь вокруг полно проторенных дорожек.

Только представьте. Вы придумали гениальную идею, года три трудились, потратили не один миллион долларов. И вот релиз... Возможно даже, пресса в восторге и игроки тоже очень одобительно отзываются о вашей разработке, вот только голосовать рублем никто не спешит, потому что слишком уж необычно.

Почти все большие неординарные проекты (даже в рамках уже существующих жанров) выпускают молодые команды, а то и вовсе подростки (классический пример — Portal). Геймдевушки рисковать не готовы: слишком много поставлено на карту.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(ШТАМПОВАЯ ИГРА НА КОЛЕНКЕ)

В том, что обычный человек не видит разницы между играми одного жанра, нет ничего

страшного. Более того, иначе и быть не может. Поначалу все китайцы, знаете ли, на одно лицо. Но стоит узнать их поближе...

Так устроено познание в любой области. Сначала все кажется однообразным, начинаешь разбираться — замечаешь нюансы, чем глубже копаясь, тем более тонкие моменты проявляются. И это здорово. Если бы каждая игра во всем отличалась от других, то не было бы возможности «копать глубже», получать удовольствие от того, что находишь различия. Шел бы экстенсивный, а не интенсивный путь познания.

А вообще эволюция всегда развивается по спирали. Сейчас вот модно стирать границы жанров, но не сомневайтесь, через некоторое время разработчики опять примутся штамповать игры «классической школы».

ПИСЬМО №3

ПРЕДАНЫ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ

Снимаю свой цилиндр перед читателями, читательницами (если такие есть в природе) и перед журналом. Сейчас существуют две касты игроков, два вида Homo gameus: старые и молодые. Старик, опираясь на виртуальную трость, невнятно бурчит про постапокалиптический Fallout, демонический DOOM, шедевральный Red Alert. Молодежь морщится, припоминая что-то примитивно-пиксельное, и идет доигрывать в Assassin's Creed и Crysis.

Наблюдая сие мракобесие сквозь горькие слезы, старче начинает энергично бить в колокол. «Тревога! — кричат одескульные игроки. — Игры забывают!» Да, культура и история игровой индустрии плавно растворяется во времени, поддерживают память лишь те, кому сейчас не меньше двадцати. А юнцы плюются, хотя знают, что от их любимых Assassin's Creed и BioShock будут плевать уже их дети. Ведь для них графика хитов прошлого безбожно устарела.

Я это говорю исключительно с позиции молодяка, коим и являюсь, — предостерегаю, что поколение игроков, родившихся в восьмидесятые, вымерло. Кто будет думать о гениальном Diablo 3 и Half-Life 2? Конечно, кому понравится гонять неостеанное бревно в роли главного героя по «гениальному» игровому миру? Да никому. Встречают по одежке.

Получается, история игр совсем хлипкая, а, Алексей? Тогда можно и не надеяться на то, что хиты современности и прошлого останутся на скрижалях истории?

Рамиз Шехиз (14 лет, Москва)



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

(СУРНОЮ СВЕРЯЯ ВЗГЛЯДОМ ПОТОК ВРЕМЕНИ)

А чему, собственно, удивляться? История вообще дама с норовом. Вот возьмем для примера кино. Ну кто, скажите, помнит сейчас, что это за фильм такой — «Путевые в жизнь»? А меж тем это первая отечественная звуковая картина. Шума было — на всю страну. А шедевры немного кино? Даже те, кто считает себя ценителями кинематографа, с трудом могут назвать пару-тройку фильмов (да и то лишь с участием Чарли Чаплина). О чем и речь.

Информация нигде не пропадает, она просто становится неактуальной. А важнейшие вехи в истории — что ж, в какой-нибудь «Википедии 4.0» лет так через сто наверняка будет пара строчек и про первый DOOM, и про Diablo, и даже про World of Warcraft, думаю, заметочка останется.



СВЕТЛАНА ПОМЕРЕНКОВА

(ПЕЛА ПАНИТИРКИ ИГРАМ)

Игры, конечно стояли у истоков жанров, никогда не забудут. Кто из молодых играл в ту же Dune, Wolfenstein 3D или первый Diablo (во второй, знаю, многие резались)? А знают эти игры все, потому что в интернете постоянно про них пишут, в журналах рассказывают. И будут рассказывать через 10, 20, 50 и даже 100 лет. Потому что во фра-

НЕТ! ПРОСТО КОГНИТИВНАЯ ПЕРЦЕПЦИЯ МОЕГО БЕЗСОЗНАТЕЛЬНОГО ТРАНСМИРУЕТ НА МАТРИЦУ МОЕГО СОЦИАЛЬНОГО Я ПИРОМАНИАКАЛЬНЫЕ ДЕВИАЦИИ...





зу «Родина» изначально жанра была игра...» подставить можно только одно название. А вот более поздние игры, которые мы с вами считаем хитами, скорее всего, забудут. Уже тогда через два восторгов поубавится.

ПИСЬМО №4

СУВЕНИРНЫЙ УТРЕННИК

Здравствуйте! Мне очень нравится ваш журнал и то, что к нему прилагается (постеры, наклейки, диски), но вам не кажется, что хотя бы раз в год можно выпускать коллекционную версию? В нее можно было бы вложить футболку, кепку, какой-нибудь напульсник, ну или еще какой-нибудь сувенир.

Заранее спасибо, Алексей Сафонов (г. Балашиха)



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАДОСТИ ХОПАЛА В ЛАДОШИ
И РАЗДАВАЛА ПРИЗЫ)

Знаете, мы очень часто задумываемся над этим и даже потихоньку-потихоньку двигаемся в нужном направлении. Но есть одно «но», из-за которого Старпом уже рвет у меня их рук клавиатуру.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(СЧИТАЛ КАЖДУЮ КОПЕЧКУ)

Ничего себе «одно но!» Оно одинокое, зато какое. Мы, конечно, очень толстые, богатые и, разумеется, щедрые. Но вот так за просто остаться без зарплаты и поставить под угрозу существование журнала вообще не готовы.

Поясню, о чем я. Вот вы говорите «вложить футболку». Давайте посчитаем. Тираж журнала 240 000 экземпляров. Мы предполагаем, что футболка будет в каждой упаковке, то есть нам нужны 240 000 футболок. И наверняка не простых, а с логотипом. Наверняка еще и нанесенным при помощи шелкографии, а не китайской прикладной, которая осыплется при первой же стирке. Даже если выбирать самый бюджетный вариант, то одна футболка плюс шелкография (только на одной стороне изделия) обойдется в 25 рублей за штуку. Умножаем — получаем 6 000 000 рублей (на самом деле качественный товар будет стоить около 50 рублей, так что можете еще на два умножить).

Но это еще не все. В стандартный упаковочный пакет журнала футболка не влезет. И самое ужасное — стандартная упаковочная машина может поместить внутрь целлофана только предмет вполне определенного размера. Условно — не более 3 см шириной. Поскольку футболку так не сложишь, нам придется покупать дополнительно на каждый экземпляр журнала специальный пакетик с клеющейся лентой (самые дешевые по рублю за штуку, это еще 240 000 рублей), а потом еще и нанимать людей, которые все это дело запакуют. Тут свои сложности. «Игромания» приезжает в Москву в четырех забитых под самую завязку фурах. Все это дело выгружается на склад, откуда уже дилеры разбирают журналы небольшими (или большими) партиями.

Места на складе, чтобы паковать, нет, значит, нужно арендовать большое помещение.



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Допустим, это обойдется в 50 000 рублей за три-четыре дня, на протяжении которых 20-30 человек (тоже специально нанятых, предположим, по 2000 рублей в сутки — это еще минимум 180 000) будут фасовать, фасовать, фасовать...

Вот и получается, что самая обычная футболочка, без которой любой вполне может прожить или сделать ее самостоятельно, обойдется нам в 6-10 миллионов рублей. Даже если бы такие деньги можно было взять с потолка, потратить их на обычную футболку просто преступно. На них ведь можно десятки раз слетать в командировки, пообщаться с десятками издателей и разработчиков, написать интереснейшие статьи...

Но при этом мы отлично понимаем, что сувениры тоже нужны, поэтому мы их делаем, но не к журналу прикладываем, а, распространяем на выставках. Кстати, на носу «Игромир», там сувенирная продукция точно будет.

ПИСЬМО №5

ИНФОРМАЦИОННОЕ ВОЗДЕРЖАНИЕ

Здравствуйте, уважаемая почта журнала «Игромания». После прочтения вашего журнала иногда пробегают интересные мысли. Чтобы узнать, чего ждать от игры, надо прочитать о ней несколько превью, изучить дневники разработчиков, пообщаться на тематическом форуме...

Но как только ты прочел все эти рукописные мнения, бессознательно начинаешь ожидать от игры описываемого и пишущего о нем в статье, дневнике, отзыве и так далее. А когда игра выходит, твоё личное мнение сталкивается с мнением всех этих людей, чьи статьи ты читал до

релиза. В результате возникает чувство неудовлетворенности от несбывшихся надежд. Разумеется, также возможен и обратный процесс, когда игра лучше, чем про нее писали, но это, согласитесь, большая редкость — мечтать-то мы все горазды, а сделать игру, оправдывающую любые ожидания, очень сложно.

Из-за этого лично я стараюсь не читать ничего, кроме даты выхода самых важных и интересных мне игр, чтобы подойти к их осмыслению «чистым и незамутненным». А теперь собственно вопрос: а как поступаете вы? Также пытаетесь выстоять обет информационного воздержания или читаете все подряд?

С уважением и неподдельным интересом, ваш читатель, Даниил Киреев.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(КАЧАЯ ВИРТУАЛЬНЫЕ БИЦЕПСЫ)

Лежал, лежал Илья Муромец на печи тридцать лет и три года, потом встал и разом богатырем заделался. Вопреки медицине и физиологии никакой дистрофии, атрофии, пролежней и геморроя у муромца воина не наблюдалось. Это только в сказках так бывает, чтобы все и сразу. А в жизни, чтобы разбираться хорошо в каком-то вопросе, надо много работать, собирать информацию, интересоваться, читать, общаться с людьми.

А какое-то мифическое разочарование из-за несбывшихся надежд — это все несерьезно. Если вам рассказать, какая конференция, она от этого потом что, менее сладкой будет? Не надо рефлексировать, и все будет в порядке. Игроки — не красивые девицы, чтобы от информации, как от мышей, шарахаться.



Работа «Обмен технологиями» за авторством Evil4ivE.

МАХУС

SPRERE



Magarena: Electronic Arts • Paraphernalia: Maxxis

Октябрь

П	Б	С	Ч	П	С	В
1	2	3	4	5		
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Октябрь

П В С Ч П С В

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30 31

ИГРОВОЙ
МАНИАК

CRYSTIS
WARHEAD

Издатель: Electronic Arts • Разработчик: Crytek



Более того, погружаясь в тему, можно, наоборот, стократ усилить удовольствие от игры. Ведь читая превью и интервью с разработчиками, вы узнаете детали об игровом мире, а потом, когда все (или не все) эти элементы увидите в игре, ваш мозг выбросит вам порцию эндорфинов — «эффект узнавания» еще никто не отменял.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СТЕРПЛА, СКРЕПА СЕРДЦЕ)

Уси-пуси, какой ты, Старпом, серьезный. Я вот отлично понимаю Данила. Иногда так хочется не читать всех этих издательских па-негириков самим себе и своей игре, а уж от завышенного воя рекламщиков или сами собой в трубочку сворачиваются. Вот если бы можно было всю эту шелуху отбросить и получать информацию только из самых проверенных источников. То есть мы, конечно, только так и делаем, но реклама nowhere не девается, от нее не защитишься.

ПИСЬМО №6

ЕСТЬ КОНТАКТ

Мне интересно, как вы связываетесь с разработчиками различных игр? Имеется в виду не способ (это и так каждому дураку понятно), а именно сам процесс. Например, узнали вы об анонсе новой игры и тут же решили пробить эксклюзивчик. Со знакомыми компаниями все понятно, там лишь нужно вежливо попросить и описать вопросы.

А что вы делаете, когда пишете какой-нибудь команде, о которой еще никогда не упоминали в журнале? Ну или что вы делали, когда в первый раз писали, например, в Epic Games? «Hello from Igromania! We need some information about Gears of War. Please, answer our questions». Как-то так, или есть какие-то контрольные фразы, слова, которые помогают наладить контакт, или еще что? Поделитесь секретом, а?

Роман Давыдок



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ВСЕГО БРАЛ ЗА ЖАБРЫ)

Да нет никаких секретов. Любая команда разработчиков или издатель умело берется за жабры при помощи культурности, вежливости, демонстрации профессионализма, небольшой доли агрессии и веселого журналистского нахрапа. Если связываемся по интернету, первое письмо всегда строгое, четко выверенное, без шуточек-прибауточек. Четко позиционируем себя, открываем круг интересов, договариваемся об интервью, показе или поездке.

С этого момента, когда общение идет с конкретным человеком (иногда с двумя, тремя, четырьмя), можно постараться максимально отойти от официоза и общаться, как называется, по-человечески. Иначе на все вопросы только «официальные ответы» и будете получать, а нам цитаты из рекламных проспектов не нужны.

Прочитав изрядное количество книг по способам «раскрутки людей на интервью», я уяснил для себя одну простую максиму. Единственное, что нужно, — разбираться в вопросе самому и быть внимательным к собеседнику.

Кстати, почему речь только о переписке? Чтобы наладить контакт, зачастую куда проще съездить к разработчикам самим, да и выставки регулярно проводятся — здесь со всеми можно познакомиться и заранее договориться об эксклюзиве.

Если же напрямую связаться не удастся, мы обращаемся к российским представителям интересующей нас компании, и уже они помогают нам наладить контакт.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(БЫЛАСЬ ГОЛОВОЙ О СТЕНУ)

Добавлю свои пять копеек. Больше всего проблем бывает, когда с разработчиками приходится общаться через призму крупного западного издателя. Тут возможны самые различные ситуации. Иногда отдел рекламы может попросить убрать из интервью некоторые вопросы, а разработчики — не отвечать на них. Финальная версия интервью может

согласовываться с начальством несколько недель, приходится постоянно объяснять, что у нас горят сроки и номер уйдет в печать через несколько часов. Они бы и рады сделать побистрее, но издательская машина огромная и неповоротливая, как бронтозавр: на улаживание даже самых мелких формальностей может уйти много времени. В таких случаях здорово выручает простой телефонный звонок, а иногда и поездка в офис компании.

ПИСЬМО №7

ИГРА НЕ КАК ИСКУССТВО

Здравствуй, журнал «Игромания» и его почтовики. Собственно, пишу вам вот по какому вопросу. В журнале все часто сравниваете игры с искусством, иногда даже синонимизируете эти понятия. Называете вопрос — объективно ли такое сравнение? Неужели игра, последовательность единичных и нулевых программных кодов, может называться искусством?

Да, если копнуть глубже, живопись — это краска на холсте, музыка — лишь звуковые волны, скульптура — куски глины, и так далее (хотя я, естественно, так не думаю). Можно долго рассуждать о сущности вселенской материи, но все-таки давайте начистоту: игры как таковые искусством быть не могут. Я согласен, есть игры, которые запоминаются на всю жизнь, которые заворачиваются... Но! Нам запоминаются миры, в которых происходит действие игры, атмосфера этого мира, а не такие «низменные» вещи, как игровой процесс.

Да, я, как игрок с довольно большим стажем, могу сказать, что DOOM и Diablo 2 были такими шедеврами, что до сих пор дух захватывает. И традиционный ответ вашего журнала на эту тему (и ваш, в частности, Старпом) — мол, все, что было раньше, запоминается лучше, и все такое прочее. Вполне вероятно, что да. Почему же вы не говорите, что, например, Дима Билан (или любой другой лидер ширпотребного современного а-ля искусства, подставить нужно) ничем не хуже Баха, Бетховена, Вагнера?

Возможным ответом будет, что времени совсем разные и сравнивать нельзя. Почему же? Игры — невероятно динамично развивающаяся отрасль, в ней участвует гораздо больше людей, чем было музыкантов в эпоху Баха и Вагнера. Следовательно, процессы и развитие происходят заметно быстрее. Получается, что если бы музыка развивалась подобными темпами, вы бы так и сказали — ничем не хуже? Я не могу увидеть в геноциде монстров, постройке всяческих ферм и сборе ключевых предметов прозрения ключевого элемента любого искусства. А вы?

Ростислав Подольский



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(МЕШАЛ ИСКУССТВО С ГРЯЗЬЮ)

Прозрение, озарение, инсайт... все это, конечно, замечательно. Но имеет крайне опосредованное отношение к искусству. Большинство великих произведений — неважно, о



Полотно «Дружба противоположностей», автор — Игорь Бывок.



чем речь, об изобразительном искусстве, архитектуре, литературе или еще чем-то — было создано на трезвую голову, без всяких там гормональных всплесков и мозговых заворотов.

И давайте не будем утрировать. Геноцид монстров, постройка баз и сбор предметов — это не игра, а лишь отдельные ее элементы. Сложно увидеть искусство в подлики к картинке или в выравнанной из контекста стихотворной строке. «Не в шутку занемог...»... «Я достаю из широких штанин...» — тут, знаете ли, не только искусства не найдешь, но и стилистические ошибки при желании накопать не проблема. Произведение искусства можно оценивать только целиком, без остатка.

А вот найти основные элементы этого самого искусства в компьютерных играх проще простого. Самовыражение есть? Еще как! Хоть в каждом отдельно взятом значении (художники творят, сценаристы не спят, даже программисты и те из кожи вон лезут), хоть в их совокупности.

Акт творчества имеет место быть? Разумеется. А то, что кто-то из девелоперов рутинно занимается, так это совершенно нормально — вы думаете, скульпторы или архитекторы чем 99% времени занимаются?

Чувство прекрасного игры пробуждают? Еще как! Не все, разумеется, но многие. Со стилем тоже все в порядке — это обязательный атрибут любого хорошего проекта. А да, чуть не забыл. Искусство — об этом еще Декарт говорил — должно чему-то учить. Давайте без подсчетов обойдемся, чему учат игры, ладно? — так уже столько бумаги на такие перечисления перевели (в почте, кстати, тоже).

Время, кстати, тут тоже совершенно ни при чем. Сравнивать попсу и классическую музыку, знаете ли, моветон. Никто же не говорит, что все игры — это искусство. Нет. Лишь отдельные представители.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАДОСТНО ПОПИСЫВАЛА,
ГЛЯДЯ НА ЭКРАН)

Малышки, не соретесь? Ну что вы, право слово, сцепились?! У каждого может быть свое мнение, я вот, например, «Черный квадрат» Малевича за искусство не считаю, потому что лично у меня эта картинка чувства прекрасного не вызывает, ничему не учит, самовыражения я в ней не вижу, да и творческого акта, если честно, тоже. Но я отлично понимаю, что у кого-то на этот счет может быть совсем другое мнение.

Для меня некоторые игры — такое же произведение искусства, как картины великих художников, музыка знаменитых композиторов или книги прославленных писателей. Но полностью согласна с тем, что таких их единицы, потому что большая часть игр — это, простите, продукт массового потребления, а он по определению не может быть искусством.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно интересные. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается

достаточное количество. Повите обшуму мини-ответов на ваши мини-вопросы.



Игра начал постоянно читать «Игроманию» около года назад, и все это время присутствует недопонимание с журналом, а точнее, с датами его выхода. Вы выходите в начале месяца, поэтому и пишете на обложке тот месяц, в котором журнал поступает в продажу. Но, по сути, его материалы устаревают, они отображают события, произошедшие в прошлом месяце. Почему бы вам не выпускаться в конце месяца (28-31-го) или не помещать номера теми датами, которые соответствуют его содержанию?

Искренне ваш, рационализатор Мрак, Орел — Москва.

СВЕТЛАНА: Я, если честно, не поняла, в чем проблема. Номер выходит в начале месяца и прономерован соответственно. Насчет «устаревшей информации» — это как-то очень странно. Что значит устаревшая? То, что событие произошло в прошлом месяце, а не в текущем? Ну и что? К тому же в «Игроманию» достаточно статей, посвященных событиям далекого прошлого, а иногда, наоборот, будущего: нам в этом случае как, писать на обложке год и месяц, когда событие произойдет? А если это через год случится?

СТАРПОМ: Есть еще чисто стратегическая причина, почему новый номер журнала выходит в начале месяца. Если, допустим, октябрьский номер выпускать в конце октября, до многих регионов он доберется только к началу ноября. Люди увидят, что на прилавках лежит октябрьский выпуск, и решат, что это уже старый номер «Игромании». А на деле — самый что ни на есть свежий.



Сам я занимаюсь танцами уже полтора года, и меня удивляет, что герои игр так мало танцуют. А ведь танец — это хороший способ самовыражения, но видел я его лишь однажды — в игре Final Fantasy IX, там был ритуальный танец. Вот бы герои игр заражали всех желанием танцевать! Полезно было бы после долгого сидения расслабиться, это резко бы снизило отрицательное влияние компьютера на позвоночник.

С уважением, Андрей aka Terminator.

СТАРПОМ: Расслабляемся, глубоко вздыхаем и резко осознаем, что танец есть в очень многих MMORPG (чуть ли не во всех). Обычно достаточно нажать специальную кнопку или бить в консоль команду, и ваш персонаж начнет такие кульбиты вытворять, что земля под ногами задрожит. Причем для персонажей разных рас и профессий танцевальные движения обычно различаются. Вот только не надейтесь, что игроки пускаются в пляс вслед за героями игры. Обычно приложат носом к монитору и наблюдают за происходящим.

СВЕТЛАНА: На мой взгляд, самые неподражаемые танцы в Guild Wars: воины пляшут румбу, друиды крутятся, подобно суфиям, а некроманты «колбасятся», словно рокеры на дискотеке. Кстати, в Guild Wars персонажи умеют не только плясать, но и играть на му-

зыкальных инструментах (точнее, имитировать игру).



У вас когда-нибудь было такое: вы придумали себе замечательный оригинальный ник, подписываетесь им в чатах, форумах, онлайн-овых играх и вдруг... В очередной раз регистрируетесь где-нибудь, и тут вам сообщают, что такая-то свол... то есть весьма невежливый человек уже использовал ваш с таким трудом придуманный никнейм. Наглость какая! Что вы думаете об этом? Какие меры можно принять, кроме как нанять киллера?

Надоюсь, без ответа не останусь, с уважением, Хизц, ник (р. Абакан).

СТАРПОМ: А чем, собственно, вариант с киллером не устраивает? Нет человека — нет проблемы. Если серьезно, то уникальные никнеймы, вроде Хизц_ник, крадут крайне редко. Разве для того, чтобы выдать себя за истинного обладателя ника. Ведь куда интереснее придумать «позвоненый» самому.

СВЕТЛАНА: А я бы не стала исключать еще и конгенальность. То есть когда человек мыслит так же, как вы, и придумал точно такой же ник. Вот в случае с Хизц_ник я почти уверена, такое вполне может быть, идея-то на поверхности лежит. У одного моего знакомого ник ЯБЕД-Ник, видите как похоже?



Здравствуйте, Светлана и Старпом! У вас в «Игромании» наверняка есть хорошие программисты, и сами вы великолепно разбираетесь в компьютерных играх. Почему же вам самим не начать их издавать? Или есть какие-то проблемы?
protoc (r. Курган)

СТАРПОМ: Да если судить по прилавкам компьютерных развалов, давным-давно уже издано. И отдельные хиты, и целые сборники «10 в 1». А вообще есть мнение, что каждому нужно заниматься своим делом. Разработчикам делать игры, издателям — издавать, а игровому журналу — профессионально писать о первых, вторых и результате их симбиоза.

СВЕТЛАНА: Нас постоянно спрашивают, почему мы не делаем игры, но вот почему не издаем — такой вопрос задали впервые. Конечно, издательскому дому переквалифицироваться в игрового издателя несколько проще, чем, допустим, оптовому поставщику китайских носовых платков. Но все равно это сложно. Тут ведь своя сеть распространителей, завязки в крупнейших магазинах, уже налаженные связи с издателями (причем именно финансовые отношения, а не информационные). Сделать все это можно, но вопрос «зачем?» остается открытым.



Здравствуйте, Светлана и Старпом. Сейчас наиболее обсуждаемая тема в мире — это грузино-осетинский конфликт. США на заседаниях в Совбезе ООН постоянно наезжают на Россию. Вот на днях Америка предложила изолировать Россию от Европы. Объявить общий бойкот, так сказать (хорошо еще, что инициативу не поддержали другие страны).



Собственно, вопрос: если бы этот проект прошел, перестали бы поступать в Россию игры, сделанные в Америке? И наоборот, игры, сделанные у нас, — в США? Хотелось узнать ваше мнение на эту тему.

С уважением, Петр Кональчук (г. Москва).

СТАРПОМ: Даже во время Второй мировой войны английские предприниматели умудрялись вести торговлю с Германией. И это при том, что Англия какой-то момент находилась почти в полной блокаде. Так что и самые серьезные политические потрясения — не преграда для бизнеса.

СВЕТЛАНА: Ох и грустно же это говорить, но кому какое дело до игр, когда речь идет о таком масштабе? В таких случаях перекрывают обычно экспорт и импорт нефти, газа, продовольствия. На игры никто и внимания не обратит.

Да и как можно перекрыть их поставки? Есть же интернет.

 **Перед тем как купить лицензионный World of Warcraft, решил ознакомиться с ним лично — на пиратском сервере. Там было такое правило: за мат в общем чате — мгновенный бан аккаунта. Вместе со всеми персонажами. К администратору не придерешься, сервер — бесплатный, имеют право ставить свои правила, какие хотят, даже самые абсурдные. Разумеется, на сервере никто не ругался. Если и находились любители бранного слова, то по понятным причинам надолго не задерживались.**

Поиграв там и перейдя на официальный сервер, я стал смотреть в глобальный чат. Там — мат-перемат, спросишь опытного игрока, где искать свиток чего-нибудь, — он в ответ: «Иди-ка ты на @#\$, муб». И в Ragnarok Online ситуация не лучше, меня там первый встречный охотник обхитил на семнадцатой минуте игры.

Что же это получается, на пиратке за мат банят, а на официальных серверах — не могут? Почему — потому что с людей берут деньги и поэтому вынуждены закрывать глаза на их поведение? Я за свободу слова, но почему, если за это не наказывают, людей прохвывают словесный бранный понос?

Кирилл Хозяинов

СТАРПОМ: Вопрос на самом деле риторический. В реальной жизни все вроде бы знают, что ругаться нехорошо, но это не мешает людям материться по поводу и без. Компьютерные игры ничем не лучше. Даже хуже: в жизни там еще может испугаться вашей реакции и ответить вежливо, а вот в игре его ничто не сдерживает. Тут главное — не уподобляться матерщинникам и общаться с людьми нормально.

СВЕТЛАНА: Знаете, а ведь это проблема не столько игроков, сколько администрация. То, что многие будут ругаться, если дадут им такую возможность, понятно. Задача службы поддержки — наладить работу фильтров в чате так, чтобы бранные слова не просачивались. Некоторым это удастся, некоторым не очень.

ИГРОВАЯ ЛЕПНИНА



Снарк серый, обыкновенный. Дмитрий Бережнов.



Глиняные кролики Дарьи Савковой.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Дорогие читатели, чувствую, что работа над следующей почтой будет очень непростой. Нам тут как раз доставили ящик с дисками Spore, и Старпом уже установил игру. По его горящим глазам вижу, что прилип он к ней минимум на несколько месяцев. Я, конечно, всеми правдами и неправдами буду вызывать к его совести, но если вдруг вся следующая «Почта» будет посвящена эволюции, дарвинизму и маленьким зеленым человечкам, пожалуйста, не удивляйтесь. Целую, обнимаю, до встречи в следующем номере.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

С вашего позволения целовать и обнимать никого не буду. А насчет Spore — это Света метко подметила. Тут расклад такой, что на основе этой игры можно пару докторских защитить по виртуальной эволюционистике. Куда там Мечникову с его фагоцителлой. Так что пойду-ка я поупражняюсь в вивисекции и компьютерной геной инженерии, буду скрещивать муху со слоном, а жирафа с клубнивидными обезьянами. И вам, кстати, тоже же советую. До следующего номера, не кашляйте. ■



059.954621

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встречаются в игре самыми разнообразными. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различия версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Battlestrike: Force of Resistance



Во время игры давите тильду (~) и печатаете коды:

- Cheat.GodMode()** — бессмертие;
- Cheat.AddAmmo()** — дополнительные патроны для текущего оружия;
- Cheat.FullHealth()** — полное здоровье;
- Cheat.GiveAllWeapons()** — все оружие;
- Cheat.TuneClip()** — увеличивает вместимость обоймы;
- Cheat.TuneGun()** — повышает скорострельность;
- Cheat.GiveAllAmmo()** — максимум патронов для всех видов оружия;
- Cheat.NextMission()** — пропуск уровня.

Drakensang: The Dark Eye



Внутри каталога с игрой проследите по адресу **exportdb** и откройте файл **static.db4** при помощи MS Word (можно и «Блокнотом», но это займет немало времени, потому как файл большой). Внутри отыщите строку **keyw** и запиской код, идущий после знака равенства.

В игре найдите персонажа по имени **Erna Rubenfein** (локация **Avestre**, стоит недалеко от моста), поговорите с ней, и в появившемся поле наберите ключевое слово, подсмотренное в файле **static.db4**. Взамен получите маску мастера.

Для тех, кому не хочется копаться в ресурсах игры, напечатаем все возможные коды. Какой-нибудь их них обязательно сработает (какой именно — зависит от версии игры):
3EXD6L, **44SC2K**, **4X1W68**, **6LAM24**, **74ZUA1**, **84JDE9**, **9PQ1WC**, **9YF3LC**, **EF6G5K**, **F4B7AY**, **F5ZHV7**, **G97LG1**, **H6V8WS**, **IM3Z91**, **J7F8BT**, **JK28AX**, **LK6J4X**, **MP97FR**, **N4DEL5**, **NB3DY6**, **P38FVQ**, **PY66M4**, **RBV3BS**, **S35DF9**, **S3RBD1**, **T6FM9Q**, **TW5BCW**, **U8IS57**, **YAPL39**, **Z75MRG**.

FiatOut: Ultimate Carnage



В главном меню выберите пункт **Extras**, далее — **Enter code**. Здесь наберите нужный код, чтобы открыть новый автомобиль:

- BIGTRUCK** — Mob Car;
- RUTTO** — Pimpster Car;
- KALJAKOPPA** — Rocket Car.

Marine Sharpshooter 4: Locked and Loaded



Жмите со всей силы на тильду (~), чтобы вызвать консоль. Туда и вбивайте читы:

- god** — бессмертие;
- allammo** — максимум патронов;
- invisible 1** — невидимость (введите 0 вместо 1, чтобы отключить код);
- behindview 1** — вид от третьего лица;
- freezeall** — враги не могут двигаться;
- ghost** — прохождение сквозь стены;
- fly** — режим полета;
- walk** — отключает предыдущий код;
- setgravity x** — изменяет гравитацию на x (вместо x введите число);
- setspeed x** — изменяет скорость игры на x;
- slomo** — сломо;

teleport — телепортирует героя туда, куда указываете прицел;
killpawns — отключает AI.

Space Siege



Коды набираются в консоли, которая вызывается на экран клавишей **Enter**.

- god** — бессмертие;
 - heal** — восстанавливает до максимума здоровье и энергию главергов;
 - killplayer** — самоубийство;
 - alldives** — максимум всех предметов (гранат, дроидов и т.д.);
 - parts x** — дает x материалов для алгрейда;
 - healthpacks x** — дает x аптечек;
 - allweapons** — все оружие;
 - allabilities** — все способности;
 - skillpoints x** — дает x скилльпойнтов;
 - resetskills** — сбрасывает все выученные умения, давая взамен потраченные на них очки;
 - brucesashen** — убийство с одного удара;
 - onesmallstepforman** — дает скафандр;
 - addcyber x** — дает кибернетическую часть тела x, где x — ее название (см. ниже);
 - equipecyber x** — устанавливает часть тела x (она должна быть в инвентаре);
 - removecyber x** — возвращает органическую часть тела взамен указанной кибернетической.
- Железные органы могут быть такими (печатать вместо x в трех предыдущих кодах): **eye**, **arm**, **hand**, **legs**, **brain**, **chest**, **spine** или **all** (дает/устанавливает/убирает сразу все возможные части тела).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игре они иногда встраивают пасквилы, которые пытайтесь разгадать. Эти пасквилы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Откройте инвентарь и присмотритесь к шкалам здоровья, брони и выносливости. Точнее, не к самим шкалам, а к еле заметным строкам над ними. Это забавные комментарии разработчиков, набранные мелким шрифтом. Чтобы их разглядеть, нужно выставить очень высокое разрешение монитора (не ниже 1600х1200, да и то тут понадобятся). Напри-

мер, над шкалой брони (синяя) есть сносна на число слева от нее и надпись: «Нафиг нужна эта доблестная цифра?» — Роберт Макаров

На базе «Долга» (НИИ «Агропром»), в главном здании, где находится лидер группировки, звучит музыка из игры «Герои уничтоженных империй» — одной из предыдущих разработок GSC Game World. — Алексей Баламутенко



На базе «Чистого неба», перед «кабинетом» Лебедева сидит стalker Шустрий, которого мы спасали из лап бандитов в самом начале «Тени Чернобыля». Как позже выясняется, он работает проводником, информирует нас о балансе сил на болотах и продвигает координаты скронов. — Владимир Лысенков

Devil May Cry 4



Если в финале защищать Кирие от демонов около полутора минут, вы увидите концовку игры, в которой Данте рассматривает журнал Two HandGun. На его обложке изображены актрисы Даниэль Буржо (слева, озвучила

Триш и Глорию) и Лора Наполи (справа, подарила голос Леди). Когда камера сменит ракурс, несложно заметить, что на одной из страниц позирует Леди, а на другой изображены два пистолета Данте: Збони и Айвори. — Александр Климов

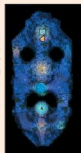
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2



В миссии «Заброшенная дорога» на некоторых стенах можно увидеть забавный плакат-пародию на элпера 50 Cent. Мексиканского рифмоплета зовут, разумеется, 50 Pesetas. — Виктор Махмыров

King's Bounty: Легенда о рыцаре

На Восточных островах есть подземелье «Музей титанов». У него нет большой карты, но, если склестить кусочки изображения с мини-карты водое-одно, получится испуганное лицо с колыбом в носу. — Евгений Есауленко



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно сложное место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Space Siege



У главного героя есть замечательный навык «Ярость битвы». Если его активировать, с каждым убитым противником будет восстанавливаться часть здоровья. Почему-то к врагам разработчики приваляли ящики и мониторы: разрушив их, вы тоже увеличите жизненные силы. — Антон Аксенов

Devil May Cry 4

Во время прохождения вам пару раз придется сыграть в кости. Есть способ легко проскочить эти места. Пока крутятся кубик, считаем, сколько шагов нам надо сделать до финиша или белой точки. Затем надо ударить рукой по кубику ровно в тот момент, когда иско-мое число будет на его верхней грани. Если все сделано правильно, именно столько очков и выпадет. — Алексей Гивовар

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страни-цы, получают в подарок игру Mercenaries 2: World in Flames. Чтобы получить приз, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию по телефону +7 (495) 231-23-65.

КОДЕКС НА DVD



и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).
Сохранения: Ancient Quest of Saqqarah, Hunting Unlimited 2009, Lightning Warrior Raidy.

Трениры: Alone in the Dark, Anno 1701: The Sunken Dragon, Backyard Baseball 2009, Beijing 2008, Bionic Commando Rearmed, Command & Conquer 3: Kane's Wrath, Devil May Cry 4, LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, Marine Sharpshooter 4: Locked and Loaded, Premier Manager 09, Samurai Warriors 2, Shattered Suns, Space Siege, Summer Athletics, Supreme Ruler 2020, The Incredible Hulk, The Political Machine 2008, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2, Xyanide Resurrection.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и пришлите все это нам. Паскалки по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru.

Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете. К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присы-лайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами паскалка.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам winner@igromania.ru или dormi@igromania.ru.



ТЕСТ

НОМЕР
10

ОКТАБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какова главная особенность игры **Braid**, благодаря которой она стала хитом?

А. **Braid** — двумерный платформер, очень похожий на **Super Mario**. Из-за этого ностальгирующие игроки расхватали ее как горячие пирожки.

Б. Весь геймплей **Braid** построен вокруг манипуляций со временем. Оказалось, что это чрезвычайно интересно.

В. В игре очень необычный герой, который полюбили многие игроки.

Г. На раскрутку **Braid** потратили столько денег, что игра просто не могла плохо продаваться.

Д. За простой оберткой на самом деле скрывалось эпическое приключение с интереснейшим сюжетом.

2. В «**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**» несколько локаций переименовали прямоком из предыдущей игры серии — «**S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля**». Но какие уровни остались за бортом, и один из

них оказался в нижеследующем списке. Какой именно?

- А. Кордон
- Б. Припять
- В. Темная долина
- Г. НИИ «Агропром»
- Д. Янтарь

ПРАВИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. За 2008 год на PC не вышло ни одного реалистичного автомобильного симулятора, только аркадные гонки.

- А. А жалы!
- Б. Чуть, да и только.

4. Все вокруг говорят, что игры на приставках оптимизируют практически идеально. А вот, например, игра **Bully: Scholarship Edition**, консольный релиз которой состоялся в марте этого года, вышла на Xbox 360 жутко забагованной, и бывало, зависала по три раза подряд.

- А. Ну, случается такое, чего уж там.
- Б. Неправда, в таком виде игра бы просто не прошла контроль качества **Microsoft**.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. *Why is it whenever someone says «with all due respect», they really mean «kiss my ass»?* («Интересно, почему, когда кто-то говорит «при всем уважении», он на самом деле имеет в виду «поцелуй меня в зад»?)

- А. **Mass Effect**
- Б. **Space Siege**
- В. **Devil May Cry 4**
- Г. **Alone in the Dark**
- Д. **Gears of War**

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?



- А. **Shadowgrounds**
- Б. **Oni**
- В. **Space Siege**
- Г. **Bionic Commando Rearmed**
- Д. Питерские бои без правил

7. За какого персонажа из перечисленных ниже нельзя было поиграть в оригинальном **Sacred** без навешанных патчей и дополнений?

- А. Серафима
- Б. Глadiatora
- В. Гнома
- Г. Вампирысу
- Д. Темного зльфа



Logitech

Крепче за баранку держись, шофер

Призы

Победителя «Теста» ждут руль и педали **MOMO Racing** от компании **Logitech** (www.logitech.ru). Справа от руля расположена ручка переключения передач, а сама баранка обтянута резиной и может похвастаться обратной связью, четко реагирующей на любые неровности дороги.

Еще пятеро призеров получат локализованную версию игры **Spore** от компании **EA Russia**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест 10. Октябрь».
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #tst и пометкой «Тест 10. Октябрь».
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 10. Октябрь».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



**Правила**

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Приз

Внешний ТВ-тюнер Behold TV INTRO от компании Beholder (www.beholder.ru) с поддержкой разрешений вплоть до 1920x1200.

**Куда отправлять**

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик skanword@igromania.ru с темой «Сканворд 10. Октябрь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #skn и пометкой «Сканворд 10. Октябрь».

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 10. Октябрь».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ №10. ОКТЯБРЬ

**Правила**

Вам нужно расставить картинки из игры «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» в хронологическом порядке (если следовать по сюжету) и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе По журналу/Мозговой штурм.

PHILIPS

Призы

Двое победителей получат наушники SHP5401 от компании Philips (www.philips.ru), которые одинаково хорошо подойдут и для подключения к компьютеру, и к MP3-плееру.

**Куда отправлять**

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотопамять 10. Октябрь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #fotos и пометкой «Фотопамять 10. Октябрь».

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 10. Октябрь».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА №8/2008

Тест №8. Август

Правильные ответы

1. Г (главное отличие игры «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» от первого «Сталкера» — в войне группировок).

2. Д (после анонса Diablo 3 фанаты потребовали вернуть в игру прежний мрачный стиль вместо акварельных тонов).

3. Б (игры серии Metal Gear Solid выхо-

дили на самых разных платформах, включая Xbox и PC).

4. А (за сутки с момента релиза Spore Creature Creator было создано и заказано в Сеть около 250 тыс. существ).

5. Г (цитата из Alone in the Dark).

6. В (цитата из WALL-E).

7. А (слева — Неро, справа — Данте).

Победители

Писем с правильными ответами: 169.

Из них 25 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Александр Кучменко (Липецк)

2. Елена Елифанова

(Сургут, тел. +7-912-***-28-77)

3. Сергей Крутин (Иошкар-Ола)

4. А. В. Талишников (Киров)

5. Егор Харабрин (Челябинск)

6. Константин Коробанов (Москва)

7. Эдуард Вейкум (Ростов-на-Дону)

Призы



Победитель «Теста» получает в подарок коллекционное издание игры «Alone in the Dark: У последней черты» от компании «Акелла». Остальные призы награждаются обычными изданиями той же игры.

Сканворд №8. Август

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: крош, опыт, Райт, Брюс, Сью, Мосин. По вертикали: зомби, Гейтс, варвар, Кейн, ИСА, Рю. Ключевое слово: Атомика.

Победители

Писем с правильными ответами: 403. Из них 64 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Владислав Курсаков (Астрахань)
2. Антон Макаров (Жуковский, тел. +7-916-***-24-47)
3. Илья Дубравин (Волгоград)
4. Александр Пальчиков (Красноярский)
5. Владимир Лебедев (Кимры, тел. +7-909-***-74-04)
6. Иван Копылов (Москва)
7. Владислав Олейников (Ставрополь, +7-962-***-66-17)

Призы

Семь дисков с саундтреком группы Antheateria к игре Sublustrum, которая издается в России компанией «Новый диск».



Фотографическая память №8. Август

Правильные ответы (Alone in the Dark)

1, 3, 5, 2, 4.

Победители

Писем с правильными ответами: 399. Из них 108 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Игорь Маркидонцов (Пермь)
2. Кирилл Матюшевский (Калининград)

3. Алексей Владимиров (Москва, тел. +7-916-***-45-66)
4. Андрей Золотарев (Наро-Фоминск)
5. Валентина Макарова (с. Тихотет, тел. +7-913-***-73-70)
6. Никита Быстрейкий (Хабаровск)
7. Максим Антонов (Липецк, тел. +7-951-***-51-35)

Призы



Для двоих победителей у нас заготовлены игровые оптические мышки Reaper Gaming Mouse с разрешением оптического сенсора 1600 dpi. Призы предоставлены компанией Ideazon (www.ideazon.ru).



Остальные призы получают игру Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition от фирмы «1C».

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймблейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ И «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканировании» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конверте или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом:

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканирование»: ключевое слово.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишете ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 10. Иван Иванов, Москва».

3. Очень важный пункт. При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» письма название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 10. Сентябрь»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разберите лишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете, город, в котором вы живете, ваши имя и фамилию. Пример SMS-ки смотрите в пункте №2.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно поправить по поводу с указанными данными. Ответы исправлять нельзя! Так что лучше первый раз все перепроверять.

4. Прислать письма с ответами можно тремя способами:

- а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», SKANWORD@IGROMANIA.RU для «Сканирования».

ФОТО@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#test для «Теста», #skn для «Сканирования», #fot для «Фотографической»), а потом, через пробел, пишете сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение не до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111123, шоссе Автозаводов, д. 56, стр. 32, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тешить резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на октябрьские конкурсы принимаются до 24.10.2008. Итоги будут подведены в декабрьском номере.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечает, пишете на info@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта доставляется медленнее).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести разные номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

■ ПОДРОБНЫЕ СТАТЬИ О САМЫХ ДОСТОЙНЫХ ИГРАХ МИРА,

МАКСИМУМ ИНФОРМАЦИИ, КАК НАЧИНАЮЩИМ,

ТАК И ОПЫТНЫМ ИГРОКАМ

■ ИСТОРИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, НАУЧНЫЕ ОТКРЫТИЯ,

■ ФАНТАСТИКА И МИСТИКА

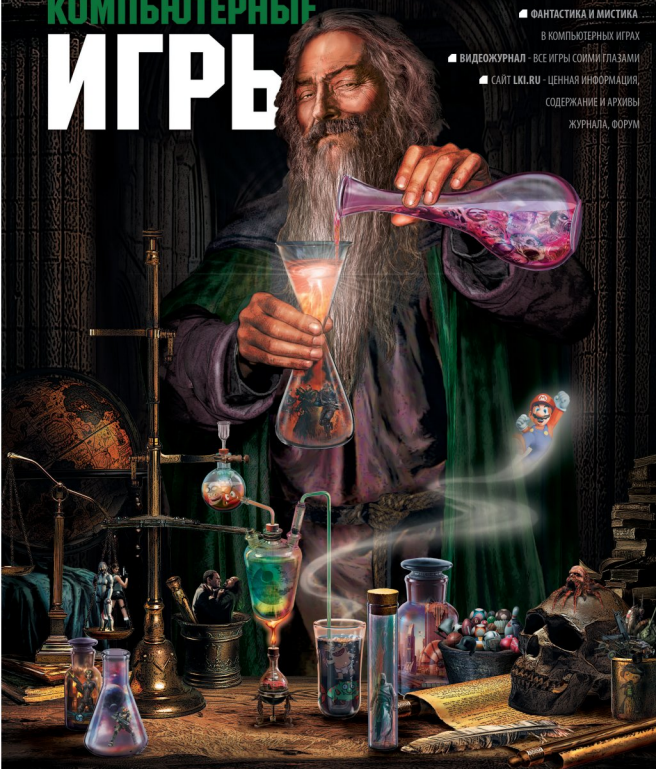
В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

■ ВИДЕОЖУРНАЛ - ВСЕ ИГРЫ СОМИИ ГЛАЗАМИ

■ САЙТ LKI.RU - ЦЕННАЯ ИНФОРМАЦИЯ,

СОДЕРЖАНИЕ И АРХИВЫ

ЖУРНАЛА, ФОРУМ

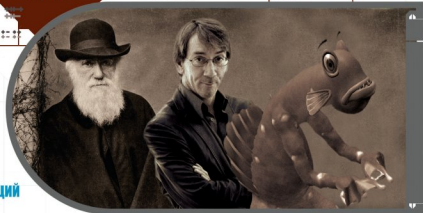


ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

Александр Чепелев

КТО ВЫ:

**ОДНОКЛЕТОЧНОЕ,
ШИПОМОРДЫЙ ПУЧЕГЛАЗЫЙ
ВЕПРЬ, АГРЕССИВНАЯ
ПСЕВДОБЕЗЬЯНА ИЛИ МЫСЛЯЩИЙ
ВОЛНИСТЫЙ ШИМПАНЗОИД?**



1 Ваша любимая еда?

- A) Липовые фосфоресцирующие водоросли — они держат меня бодрым на весь день!
B) Свежезамороженные зверошки и нежные плоды хур-манго!
B) Покалуй, мясо. С кровью и костями — люблю что-нибудь погорячее!
Г) О, я ем только натуральную еду. Вы пробовали салат «Мечта альдебаранца»? В его состав входит нежное филе дерева-мисоэда.

2 В какой ситуации вы задумываетесь о смерти?

- A) Когда потихоньку начинаю гнить.
B) Когда вижу дуло винтовки, направленное мне в лоб.
B) Когда убегаю от двадцатикилограммового камня, катящегося со скалы.
Г) Когда добеждаю чью-то когтистую лапу, я думаю: какое это — знать, что кто-то держит твою лапу? Наверное, печально знать, что ты умер.

3 Как вы танцуете?

- A) Равномерно переворачиваясь и двигая щупальцами.

- B) Пытаюсь укусить себя за хвост — и, кланюсь своим рогом, мне почти это удается!
B) Прыгаю, топаю, дергаю руками и практикую горловое пение. Женщины моего племени в восторге!
Г) Заворачиваю левую ногу за правое ухо, правую ногу за левое ухо, катаюсь по полу, дико улюлюкая, — говорят, так можно выйти на контакт с расой Плачущих под дождем.

4 Ваш девиз?

- A) Буль-буль!
B) Ешь и будь съеден!
B) Грабь, убивай!
Г) «Да прозлит мой заостренный хвост сердца врагов моих!» — этот девиз начертан на нашем родовом гербе. Мой дед сделал его главным слоганом своей предвыборной кампании и стал президентом!

5 Какова ваша внутренняя сущность?

- A) Вибрирующее желе.
B) Не знаю насчет сущности, но внутри у меня много интересного: стайка саблезубых мух, полупереваренный камень и чье-то ухо.

- B) А что, это важно, да? Сейчас проверю. Где мой церемониальный нож?
Г) Я всегда считал себя Поэтом Разбухающих Звезд!

6 О чем вы мечтаете?

- A) М-м... водоросли...
B) О таком кусте, под которым можно было бы спрятаться, чтобы ни один проглотицавер тебя не нашел!
B) О куске мяса, которым можно накормить весь мир! Но съем его я сам.
Г) Об электрошоке.

7 Какие вы видите сны?

- A) Голубоватая жижка течет... и течет... и течет...
B) В полете над ловушкой из двадцати острых колючек мои щупальца сводят судорога, и... я просыпаюсь!
B) С тех пор как я увидел свое отражение в озере, мне снятся одни кошмары.
Г) Я набираюсь мудрости, стегая плетями лучших ученых созвездия Ревматического кубка и выгнывая их тайны.

Чтобы узнать результат, подсчитайте, какой из вариантов ответа — «А», «Б», «В» или «Г» вы выбирали чаще прочих.

А

Если у вас в чаще всего был вариант А, то вы — **одноклеточное**. Вы находитесь в самом конце пищевой цепочки, обсыпаете голубоватым хоботом камни на океанском дне и хотите только есть, спать и разиняться. Возможно, в следующей жизни вам повезет больше, но пока вы лишь голубоватая амёба на краю Вселенной, которая пришла из ниоткуда и уйдет в никуда.



Б

Если у вас в чаще всего был вариант Б, то вы — **шипомордый пучеглазый вепрь**. Иногда вас жарят на вертеле и поливают маслом, но тем не менее вы — существо зубастое, которое может оканять по прериям, летать в облаках и ползать по песчаному илу. Ваша фило-софия проста: кусай все, что движется, и убегай, если оно вздумает кусаться в ответ.



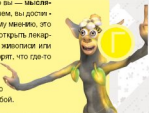
В

Если у вас в чаще всего был вариант В, то вы — **агрессивная псевдобезьяна**. Ваши мускулы налиты силой, голос подобен сломанной сирене, и вы — царь. Со вздувшимися скулами вы рисуете из камней иероглифы для потомков, ваша жена — членский племян по сбору кореньев, ритуальные пляски для вас желанный праздник, и к тому же вы совершенный воин — толстокожий, отчаянный и волосатый.



Г

Если у вас в чаще всего был вариант Г, то вы — **мыслящий волнистый шимпанзоид**. Поздравляем, вы достигли вершины эволюции! Впрочем, по вашему мнению, это далеко не предел. Вам хочется большего: открыть лекарство от всех болезней, написать шедевр живописи или улететь к далеким звездам — ученые говорят, что где-то там живет смелое племя лыхых бес-востых обезьян. В общем, все в ваших конечностях, только не забывайте, что и вы сами когда-то были голубоватой амёбой.



www.crysis-warhead.ru

ИГРЫ EA
на выставке ИГРОМ 2008
ВВЦ, пав. 57, 2-й этаж, 7-9 ноября

ТРЕБУЕТСЯ БЕЗУМЕЦ!

Чтобы победить в войне, нужны настоящие мужчины. Чтобы спасти человечество от неминуемой гибели, понадобится кое-кто покруче. Он должен мастерски владеть целым арсеналом оружия и не останавливаться ни перед чем. Ему не должно быть известно значение слова "страх". Его имя - сержант Сайкс. Его кличка - "Псих".

FEEDBACK

16+

PC
DVD
BOX

CRYSiS
WARHEAD

CRYTEK



Участвуй в онлайн-лиге на портале www.ealeague.ru! Стань лучшим в России!



Мобильный мир на war.megaфон.ru.....

Скачивай игры, мелодии, картинки
и видео на WAP-портале МегаФона.

Для доступа к WAP-порталу отправьте
SMS на бесплатный номер 1115.



Подробности – в точках продаж и на сайте www.megaфон.ru.
Лицензия №№ 57759, 50788, 44200, 32829, 32828, 15002, 41542,
41541, 15411, 28394, 28393, 10010, 54059, 54058, 15412, 47183,
47184, 20377, 28040, 28066, 16338, 39500, 53201, 15410, 28390,
28391 Министерства РФ по связи и информатизации.
Реклама.



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя